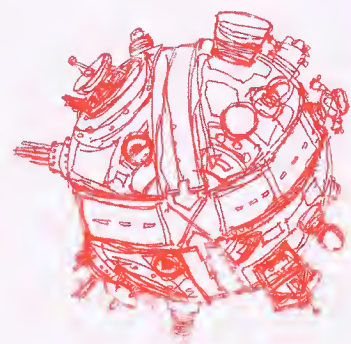
プレイステーション2版対応
326（ナカムラ ミツル）監修
ギタルマン
オフィシャルガイド
326ワールドと
青春音楽ゲームが
ポップに融合！
326インタビュー
描き下ろしイラスト＆設定画も多数掲載！
ビジュアル攻略
全10ステージのプレイチャート！
Present
326からの
ステキなプレゼント
もあるよ！
この本がありゃ
ノープロブレムさ
ユウイチ！
KOEI

プレイステーション2版対応

326（ナカムラ ミツル）監修

ギタルマン

オフィシャルガイド

KOEI

ギタルマン

大賞

ギタルマン
いつも
U-1
カゲ
ウスイ。

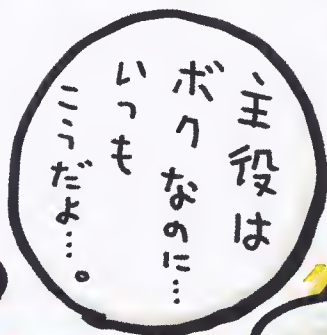
ワウンッ

ピョーーン

主役はボクなのに…
いつもこうだよ…。

zzz

326

©326

Present!

この326描き下ろしイラストがあなたのものに！　詳しくは86ページへ！

とりえのない
ぼくに
空から
とりえが
ふってきた。

Contents

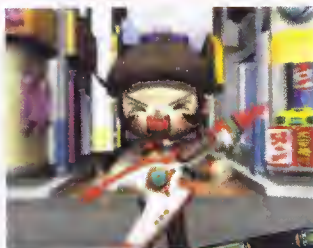
あきらめて
しまった夢は
もう叶う事は
なかったよ…
あきらめられなかった
夢のいくつかが
今も輝きつづけ…
このみちを
てらす。

ギタルマンワールドへようこそ!

まずは『ギタルマン』について軽く予習しておこう。ソフトを持っている人も持っていない人も、あらかじめ読んでおけば欲しい情報をすぐに見つけ出すことができるよ！

『ギタルマン』ってどんなゲーム?

326のキャラクターが繰り広げる青春音楽ゲーム

326が描くポップでキュートなキャラと、COILが生み出すバラエティに富んだサウンドがＰＳ2上でコラボレイト！　伝説の楽器「ギタル」を手に、ちょっと冴えない少年U-1が、次々と現れる敵と音楽で対決する新感覚青春音楽ゲーム、それが『ギタルマン』なのだ！

『ギタルマン』
ジャンル：新感覚青春音楽ゲーム
価格：5800円（税別）

この本の使い方

Chapter 1：イラストギャラリー

ゲーム中に登場するキャラクターたちを、生みの親である326のコメントを交えながら紹介している。326が描くキュートなキャラたちを堪能できるぞ。

こんなあなたにオススメです
- 326の絵がとにかく好きだ
- 『ギタルマン』のキャラクターをもっと知りたい
- ゲームはまず世界観を知ってからプレイするのが基本だ
- 本は前から読んでいかないと気がすまない

P.07

Chapter 2：ステージ攻略

全10ステージの攻略コーナー。難易度Normalの演奏チャートを完全掲載しているぞ。また、合間にある「ムービーセレクション」でストーリーの流れも紹介。

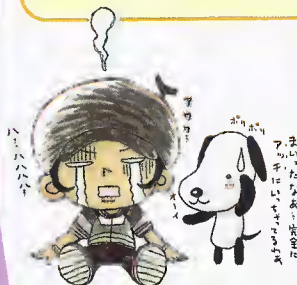
こんなあなたにオススメです
- 自力での攻略に行きづまった
- 大まかなストーリーを知りたい
- よりカッコイイ演奏を追求したい
- クネクネした線を見ると興奮する

P.19

Chapter 3：ギタルマンの世界

326、COIL両氏へのインタビューやラフスケッチ集など、『ギタルマン』の知られざる秘密が明らかになる！　……かも。読者プレゼントコーナーもあるぞ。

こんなあなたにオススメです
- 『ギタルマン』の音楽が気に入った！
- インターネットできる環境がある
- iモードを持っている
- 本は最後まで読まなきゃもったいないと思っている

P.77

Chapter 1
イラストギャラリー

U-1、プーマ、ゾーイ、etc……。『ギタルマン』の世界で活躍するキャラクターたちの魅力を、余すところなくお見せしちゃおう！

ギタルなヤツら。

U-1
ユウイチ

勉強もスポーツもサッパリだけど、実はギタル星の一族・ギタリンの末裔。伝説の楽器武器「ギタル」の継承者というハードな運命を背負ってたりする。

夢はあるけどとりえなしシャイな落ちこぼれ小学生

326'S COMMENT

ユウイチってこんなヤツ。
誰をモデルにしたってわけじゃないけど、描いた後でゲーム制作者の中にそっくりな人がいることに気づきました（笑）。

PUMA
プーマ

見かけはカワイイけど口の悪いU-1の愛犬。情けないU-1に呆れつつも、彼を理解し見守っている。その正体はギタル星の使者で、歴代ギタルマンの相棒。

ドーナツ大好き どんなときでも U-1の味方

プーマってこんなヤツ。
ゲーム設定の段階からあったんですけど、主人公の相棒はやっぱり犬でしょ、ということで。

326'S COMMENT

ギタルマン川柳
昼間から　お菓子ほおばり　いい気なプーマ

本編に登場する人物およびロボットや乗り物、はたまたペットまでをお披露目しよう。

U-1
ユウイチ

「ギタル」の力でギタルマンになったU-1。変身前からはまるで想像のつかない姿だけど、継承者としての腕は本物だ。ゾーイ率いるグラビリン帝国の刺客と戦う。

326's COMMENT

ユウイチってこんなヤツ。
自分のやりたいようなやつをムリヤリ詰めこんだらこうなった。3Dにするのは難しいと思っていたんだけど、実際に3Dになったらもっとかわいかった！最初に3D化されたのがこれだったから確信持てて、あとはどんどんいろんなキャラクターを出せました。

ギタルマンの導き手
U-1とハモッて
敵を討つ

プーマ AC30
PUMA AC30

バトルモードのプーマ。U-1と一緒に、次々と現れる敵と戦う。ふだんは「ギタル」を分子化して体内に格納していて、戦闘時に再生しU-1に託す。

326's COMMENT

プーマってこんなヤツ。
イメージとしては、スエードのスニーカーというかシューズを描こうと思って。あと、主人公がギターだから、音を出すスピーカー、アンプみたいな存在が欲しかったんですよね。

ダメなU-1を
気づかう
優しい女の子

PICO
ピコちゃん

U-1が思いを寄せる女の子。持ち前の明るさと、たまに炸裂する天然ボケがクラスの男の子たちの心を惹きつけているらしいが、本人は全く気づいていない……。

KAZUYA カズヤ

クールで勉強もスポーツも得意という、U-1とは正反対の男の子。U-1より勝っていることを自覚しているけど、実は人知れずU-1をライバル視していたりする。

とにかく一番でないと
気がすまない
U-1の天敵

カズヤってこんなヤツ。
普通の少年をイメージして。
人間の少年をね。

ギタルマン川柳
ピコちゃんを　ふり向かせるのは　100万年ムリ？

Chapter 1

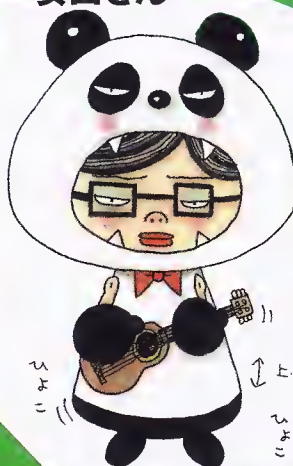
ロウル(くち)サイけど ギタル星の 平和を願う えらいじーちゃん

ギタル星に住むギタリンたちの長老様。昔は宇宙一と呼ばれたほどの「ギタル」の使い手だったとか？　帝国の侵略で仲間と共に幽閉されており、ギタル星のピンチを救うためにU-1を呼び寄せた。

MIRANDA
ミランダ

ギタルマンの行く先々に現れる謎の音楽団

MR.YASUDA
安田さん

YUNG ユン

NOREN のれん

326's COMMENT

あにまーる。ってこんなヤツ。
コイツらはもう単純に「バックバンド が必要ですよね」ってことで描きました。かわいくて、着ぐるみっぽい感じで。あと、全部オモチャの人形をイメージしました。ちなみにユンは女子なんですね。

ANIMA-RU
あにまーる。

U-1たちの戦いの後ろで、伴奏をしてくれている人たち。安田さん、ユン、のれんの3人からなるバックバンド。彼らの演奏こそ、熱きバトルを支える柱になっているのだ。

ギタルマン川柳
出番なら　ゾーイに勝る　あにまーる。

Character

ゾーイってこんなヤツ。
コイツは一番人気が出て欲しいなって思って描きました。ぼくの中でのヒーロー像はコイツに反映されてるなぁ、と思いますね。

宇宙征服を
もくろむ
野望高きプリンス

ZOWIE ゾーイ

グラビリン帝国のボス。ギタル星にまつわる伝説の8つの「ギタル」を手に入れ、その力で宇宙征服を企んでいる。目的のためには手段を選ばない冷徹な男。

高飛車で
こうまんちき
口の悪い
ゾーイのペット

MIN-MIN 眠眠

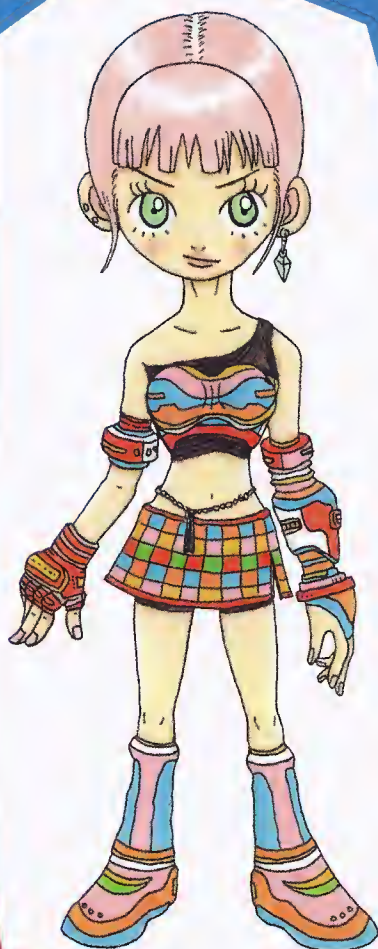
ゾーイの愛猫。マイペース＆タカビーな性格で、見た目はカワイイのに口が悪いところはプーマに似てるかも？　ちなみに性別はメスとのこと。

眠眠ってこんなヤツ。
意地悪そうだけど憎めないキャラっていうか。プーマってライバルがいて映えるキャラだと思うし、プーマにライバルを作ってあげたくて。……イヌ対ネコ（笑）。

ギタルマン川柳
にゃにゃにゃにゃにゃ　にゃにゃにゃにゃにゃにゃと　眠眠（ネコ）は鳴く

KIRAH キラ

自分のことを多くは語らないけど、優しい雰囲気を持った少女。U-1と出会い、しだいに惹かれていく。だが、そんな彼女も実はグラビリン帝国の一員なのだ。

優しくてどこか寂しげな謎の女の子

KIRAH キラ

グラビリンの戦士として、U-1の前に姿を現すキラ。伝説の「ギタル」の戦士となるべく、幼いころから英才教育を受けた最強の戦士であり、ゾーイの強力な部下だ。

戦士として闘志を燃やす キラのもう一つの顔

326's COMMENT

キラってこんなヤツ。

キラには通常と変身後があるんですけど、なによりも戦闘モードのキラが好きで。「あ、コイツかわいいじゃん!」って。あと、変身前のキラとかピコちゃんとかは今までのぼくでも描けたと思うんですけど、このキャラは今までのぼくには描けなかったから、それが嬉しいですね。

ギタルマン川柳
ピコちゃんより　話通じる?　謎の少女

Character

虚勢はいっちょまえ オムツのとれない 第一の刺客

パンパス
PANPEUS

グラビリン帝国が放つ第一の刺客。「オノ型ギタル」で空間を引き裂いて攻撃してくる。小さな体に見合わない大きなオノとのアンバランスさがオチャメ。

326's COMMENT

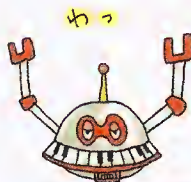
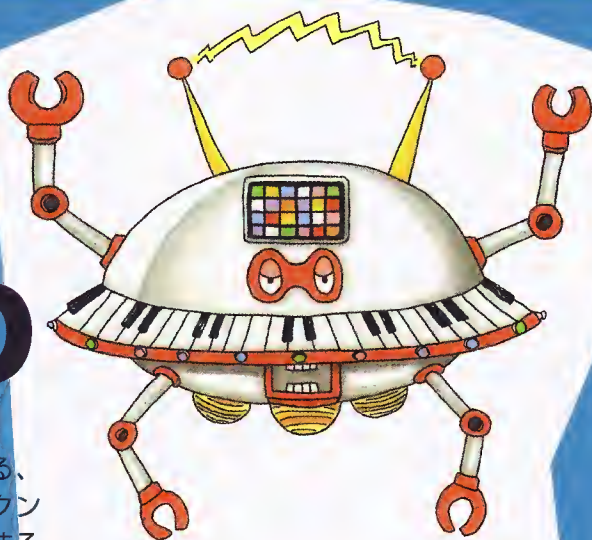
パンパスってこんなヤツ。
もっと悪魔っぽくしようかって話もあったんですけど、「かわいいほうがいいだろう」と。おしめの取れてない悪魔で「一番最初に戦うべき敵」という意味もありますね。

大音響と 輝くボディー 宇宙一うるさい おさわがせUFO

FLYING-O
フライング・オー

体全体が「シンセサイザー型ギタル」になっている、グラビリン帝国の空軍指揮官。いつも配下のチビクンたちを引き連れていて、統制の取れた動きで攻撃する。

フライング・オーってこんなヤツ。
「鍵盤とUFOでいきましょう」っていうので、そのまんま一緒にしようって感じで描きましたね。あとはカニとか。音楽もパラパラということで、みんな同じ動きをするというところでチビっ子をつけたと。

326's COMMENT

ギタルマン川柳
パラパラで　宇宙制覇だ　フライング・オー

モジョキングBeeってこんなヤツ。
ぼくは全然わからないんですけど、元ネタになる黒人歌手がいるらしいですね。あとは「着ぐるみっぽいキャラで」とか「ステージが森なのでハチがいいなー」ということで。

326'S COMMENT

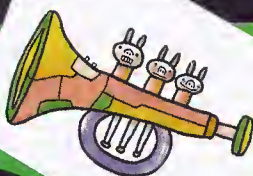
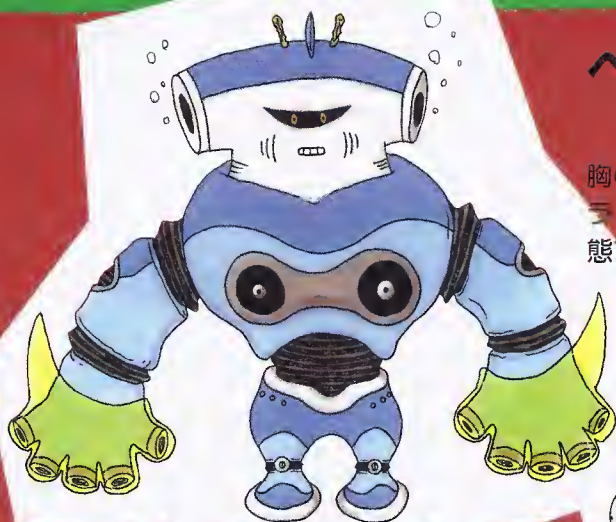
モジョキング・ビー MOJO KING Bee

「トランペット・ギタル」を手にした闇の支配者。ノリノリに踊りながら攻撃してくる強敵だ。サングラスの下の素顔は、ゾーイですら見たことがないというウワサ。

闇の帝王にして熱きブラザーソウルを持つジャズトランペッター

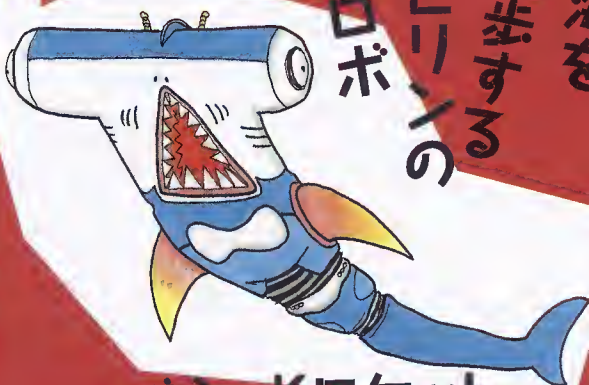
ベン-K BEN-K

胸の部分に「ターンテーブル型ギタル」を搭載したグラビリンの巨大ロボット。ロケットは飛行に優れた形態で、接近戦になると人型に変形して攻撃してくる。

星の海を闊歩するグラビリンの巨大ロボ

ベン-Kロボット

ベン-Kロケット

326'S COMMENT

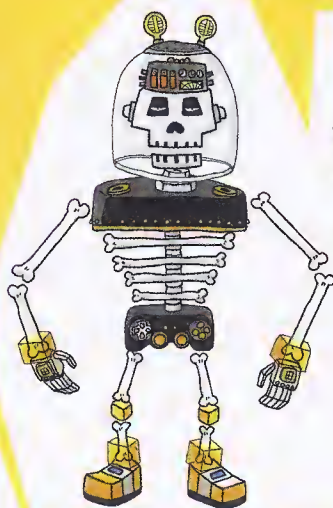
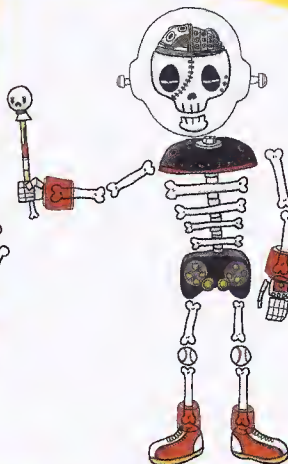
ベン-Kってこんなヤツ。
最初に「サメでいこう」って話があったのかな？なので、ボクが生理的に大嫌いなハンマーヘッドシャークにしてみました（笑）。

ギタルマン川柳
どうやって　変形してるの？　ベン-Kロボ

サンボーントリオってこんなヤツ。
トリオっていうのと、骨っぽいキャラってのは決まってて。イラスト自体が上がったのはこれが最後だったんじゃないかな？

326's COMMENT

SAN-BONE TRIO
サンボーントリオ

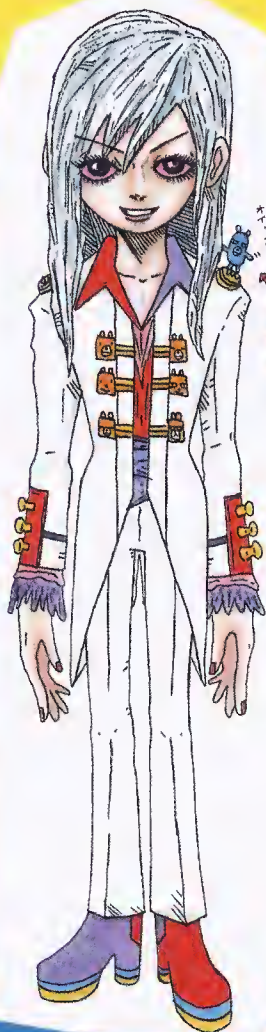
ギタル星のギタリンたちを幽閉している囚人塔の看守。彼らの体、っていうか骨そのものが「ギタル」で、自らの骨を使って攻撃してくる。これがホントの捨て身攻撃？

三位一体の骨攻撃 囚人塔の防人

PINE パイン　CARROT キャロット　SODA ソーダ

大聖堂で奏でる狂気のメロディー 美と苦悩の追求者

326's COMMENT

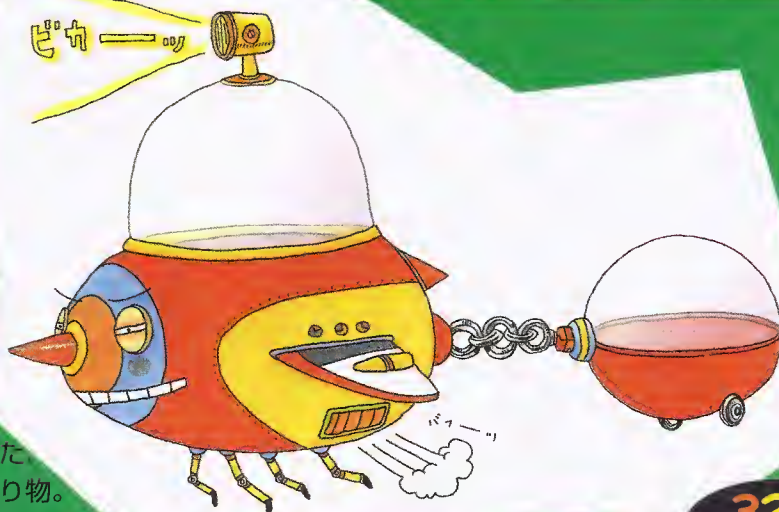
グレゴーリオってこんなヤツ。
ぼく、はれぼったい目の人って好きなんですよ（笑）。そういう人をイメージして描きました。ああ、肩に乗ってるヤツは勢いで描いちゃったんだよねー（笑）。

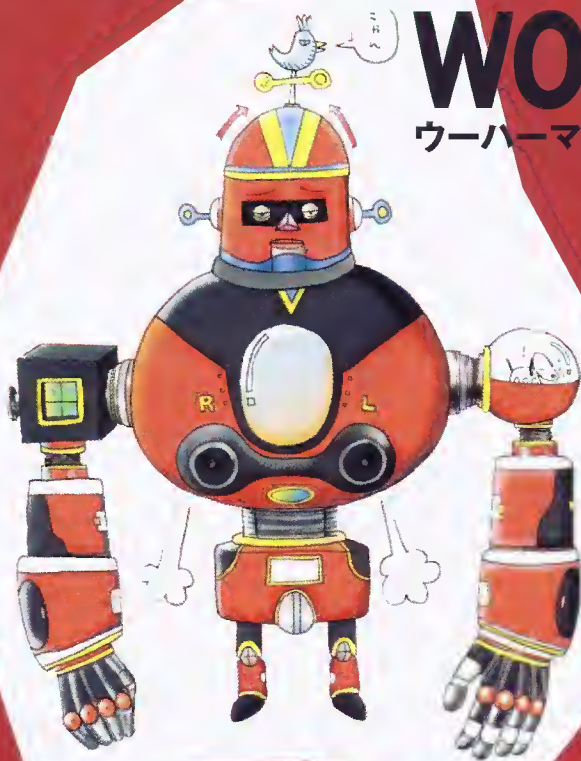
GREGORIO "SIEGFRIED" WILHELM Ⅲ
グレゴーリオ・ジークフリート・ヴィルヘルムⅢ

グラビリン帝国のナンバー2。狂気の大聖堂自体が彼と運命を共にする巨大な「ギタル」だ。大聖堂に足を踏み入れた者を狂気に落とすことで喜びを感じる、ちょっとアブナイ人。

ギタルマン川柳
グレゴーリオ　足の長さは　グラビリン1

ギタリンの技術の結晶
宇宙走行可能マシン

プーマがU-1のために特注した。ギタル星ではポピュラーな乗り物。走ることはできるけど、かなりふらつくのが難点。それでも、宇宙飛行のスピードはそれなりに速い。

WOOFER JET
ウーハー・ジェット

326's COMMENT

ウーハー・ジェットってこんなヤツ。
最初はコイツの足って8本くらいあったんですよ。でも、ワシャワシャしてて本当に気持ち悪い！って思ったんで減らしました(笑)。

WOOFER MAJIN
ウーハーマジン

ウーハー・ジェットのロボ形態。このマシンに搭載されている人工知能は1000年も前のもので、それがふらつき走行の原因になっているようだ。

ウーハー・ジェットの変形マシン
対巨大ロボット戦のために作られた……？

326's COMMENT

ウーハーマジンってこんなヤツ。
コイツだけコンピュータで色付けしたんですよ、全部。コンピュータで描くって大変なんだね、二度とやるまいって思ったね(笑)。

ギタルマン川柳
特注マシン　マジンになっても　ふらつき走行

ユウイチってこんなヤツ。
神々しいものをイメージして描きましたね。蝶とか、神とか、人間が手を伸ばしてなりたいなって思ってしまうものと、デジタルっぽさを残しつつ……人本来の強さをイメージして。
326'S COMMENT
GITAROO MAN U-1
U-1
U-1が伝説の8つの「ギタル」の光に包まれ、真のギタルマンとなった姿。自分の可能性を信じたU-1が、手に入れた伝説の力で、最後の戦いへと飛び立つ！
目覚めたギタルの奇跡の力
VS
野望と狂気をまとう鋼鉄の翼
誰も見たことがないと言われていた幻のギタル「アーマード・ギタル」を身にまとったゾーイ。グラビリンの科学を結集して作られた力で、ギタルマンを倒すべく自ら戦場へと赴く。
326'S COMMENT
ゾーイってこんなヤツ。
このキャラだけは3Dにすることをまったくイメージせずに描きました（笑）。カッコイイのを描いちゃおうかな、と。U-1とは逆に、メカメカしい、「付加された強さ」という感じですね。
ZOWIE
ゾーイ
ギタルマン川柳
アーマーを　着けたら首の　ないゾーイ

Chapter 2
ステージ攻略

全10ステージの演奏チャートを紙上にそっくり再現。これさえあれば華麗にギタルをかき鳴らすのも夢じゃない？　めざせSランク！

教えて！ プーマ!!

ゲームのしくみ

チィース!!
オレ、プーマ！
ゲームをプレイする上で
知っておかなければいけないことを
オレが伝授するぞ!!
しっかりついてこいよ！

『ギタルマン』は楽器を演奏する楽しさを気軽に味わえるゲームだ！ リズムに合わせてコントローラを操作するだけで、カッコよく演奏できるぞ。まずは、演奏の方法と流れをしっかり覚えていこう。

まずは曲の
演奏のしかたを
知っておかないとな!!

演奏のしかたは2種類あるぞ！

演奏方法は下の2種類がある。どちらも基本的にはリズムに乗ってボタンを押していくだけだ。ただし、どちらか1つをマスターしただけでは、カンペキに曲を演奏することはできないぞ。2種類の操作の基本をしっかりマスターしよう！

1 ラインをなぞってプッシュ!!の操作

左スティックを回すとブルーゾーンがぐるぐる回る。このブルーゾーンをトレースラインに合わせて、フレーズバーが来たらボタンをプッシュ。ボタンは○×△□どれでもOKだ。

[画面にあるものの名前を覚えよう]

2 同じボタンをプッシュの操作

十字ラインの画面スミから○×△□のマークがアタックポイントに近づいてくるぞ。アタックポイントに重なった瞬間にコントローラの同じボタンを押そう。タイミングが重要だ！

↑○×△□のマークが飛んでくる方向は、コントローラのボタン配置と完全に対応しているぞ。

グッドな操作の手順

1 トレースラインにブルーゾーンを合わせる

トレースラインの色が緑色になっていれば、OKのしるしだ。

2 フレーズバーの頭が、アタックポイントに重なったらボタンをプッシュ!!

フレーズバーの最後までボタンは押しっぱなし。ブルーゾーンがフレーズバーから外れないように。

ミランダの ちょっぴりアドバイス!!

チュートリアルで練習じゃ!!

ステージ1の前にプーマが基本的な演奏方法を教えてくれるぞ。ここで基本をみっちり練習すれば、ステージ1なんて楽勝だ。初めてのときは、2、3回繰り返して練習しよう！

基本テクニックを
しっかり
身につけるのじゃ！

ギタルマン川柳
全クリア　コントローラは　汗まみれ

基本的な演奏の流れを覚えるんだ!!

１つの曲は基本的にCHARGE、BATTLE、FINALの３つのパートに分かれているんだ。さらに、それぞれのパートは２つに分かれて合計６つのセクションで構成されているぞ。演奏の流れにそって各セクションの特徴を紹介しよう！

チャージ

曲の雰囲気をつかめ！

曲が流れ始めたらここでリズムをつかもう！頭の中だけでなく、指でトントンとリズムを取っておくといいぞ。

パワーゲージをためよう！

演奏で自分のパワーゲージをためていこう。OKよりもGOOD、GREATのほうがパワーゲージがたまりやすい。

自分のゲージがなくなると…

ゲームオーバーだ！

バトル

敵と交互に演奏するんだ！

ステージの敵と、曲を演奏して対決だ！　BATTLEパートにはATTACKとGUARDの２つがあり、交互に展開する。BATTLE時のフレーズのパターンは、自分と敵のパワーゲージの量によって何種類かに分岐していくぞ。

敵のゲージをある程度減らすと…

←敵のパワーゲージを１／５位にすればOK。減らさないと先に進めない。

ファイナルに突入！

アタックモード

演奏で相手のゲージを減らすモードだ。演奏はラインをなぞるパターン。ミスすると自分のパワーゲージが減ってしまう。

ガードモード

敵の攻撃を防ぐモード。チャート通りにボタンを押して演奏するんだ。うまく演奏すれば、自分のゲージは減らないぞ。

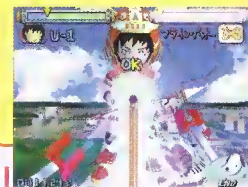
ファイナル

ステージクリア

敵を一気に追いこめ！

敵のゲージを減らすと曲調が変わってHARMONYに突入。プーマと一緒に演奏して、さらに相手のパワーゲージを減らそう。

最後の決めフレーズはかっこよく!!

演奏の最終フレーズだ。失敗してもゲージは減らないけれど、カッコよくキメよう！

ミランダの　ちょっぴりアドバイス!!

クリア後に演奏を評価してくれるぞ！

クリア後、演奏のうまさや残ったパワーゲージの量などで、演奏をRankづけしてくれる。RankはS、A～Eの６段階。RankSをめざせ！

←曲を覚えてしまえばRank AやRank Bは楽に獲得できるはず。

ハフ～～～ッ！
一気に説明したけど
ちゃんとわかったかい？
しっかり理解できたら、
次のページに進もう！
演奏のテクニックを紹介だ!!

ギタルマン川柳
U-1は　チキンライスが　好きなのか

教えて！ ブーマ!!
演奏テクニック

ここからはオマエをレベルアップさせる本格的なテクニックを紹介していくぞ！

演奏テクニックをクリアテクニックとマスターテクニックの２つのレベルに分けて解説するぞ。１つずつしっかり覚えていこう！

クリアテクニック

全ステージをクリアするために必要なテクニック。なかなか先のステージに進めない人はこちらをチェック。

マスターテクニック

もっともっと華麗に演奏したい人のためのテクニック。マスターして、高得点＆ノーミスクリアをめざそう！

全ステージクリアをめざそう!

クリアテクニック

全ステージをクリアできるようになる７つのテクニックを紹介。基本的なテクニックからまとめてあるから、初めての人はしっかり読んでおこう。

クリアテクニック1 第1打目は慎重にキメろよ!

第１打目はリズムに乗っていても、ボタンを押す指がついていかずにミスしてしまうことが多い。曲を完全に覚えるまでは、フレーズバーを目でしっかり見て、慎重にボタンを押していくとうまくいくぞ。

曲の1番最初

←演奏になれても第１打はミスすることが多い。気を引き締めていこう！

曲の雰囲気が変わったあと

←リズムの変化に対応できないならば、目で見てボタンを押すのが確実。

クリアテクニック2 慣れないうちはボタンを早めに離そう!!

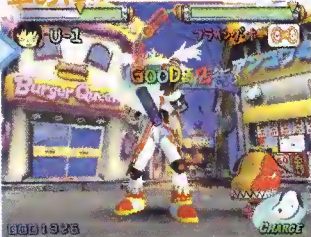
各フレーズバーの頭さえ押してあれば、自分のゲージは減らない。ボタンを早めに離せば、次のフレーズバーの準備時間が長くなってミスも減る。

フレーズバーの頭をキッチリ押したら…

←カッコ悪いけど、頭でしっかり押したらすぐにボタンを離してしまうのも１つの方法。

早めにボタンを離して

直角にカーブするトレースラインの場合にも有効だぞ!!

←ブルーゾーンをあらかじめトレースラインの方向に入れよう。

ギタルマン川柳
あら意外　チュートリアルが　手強くて

クリアテクニック3 左手の親指はスティックの中心に置くんだ!!

フレーズバーが多い場所では、親指がスティックの中心からずれたり、親指の側面で操作してたりする。これじゃ、しっかり倒しても正確な方向には入らない。スティックの中心を親指の腹で押さえよう！

ちゃんと□に入れたつもりなのに…

←演奏中は手元が見にくい。頭では左の写真のようにスティックを入れたつもりが……。

ズレてしまう！

←実際はフレーズバーの方向からちょっとずれてスティックが入ってしまっている。

フレーズバーのないところでは、親指を中心に置きなおそう！

←フレーズバーとフレーズバーの合間に親指の位置を修正する。

クリアテクニック4 同じフレーズの繰り返しはリズムに乗ればOKだぞ!!

１曲の中には同じフレーズが繰り返し出てくることもある。自分の頭の中でフレーズバーを何個かまとめて曲を区切ろう。リズムを口ずさめるぐらいの長さが適当だ。覚えやすいし、リズムも取りやすいぞ。

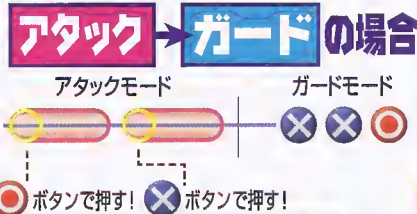
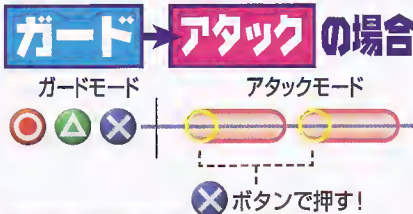
［曲に合わせてリズムを作ろう］

注意するポイント

1. 同じフレーズの繰り返しの最後に少しだけ違うフレーズが入って、リズムを崩されることがあるぞ！
2. 細かい連打の繰り返しが続く場所で、初めの１打をミスしてしまうと、立て続けにミスをしてしまう！

クリアテクニック5 モードが変わる場所は同じボタンのプッシュで切り抜けろ！

曲の中で一番ミスしやすいのは、モードが変わる場所。アタックとガードの操作が違い、焦ってしまうのが原因だ。そんな場合には、アタック時にはどのボタンを押しても演奏できることを利用しよう！

ガード→アタックの場合

←ガードの最後が×ボタンなら、アタックモードに変わっても、そのまま×ボタンで続ければOK。

アタック→ガードの場合

←ステージ攻略のページで、ガードの最初のボタンをチェック。あらかじめボタンを変えておこう！

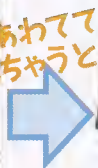
ギタルマン川柳
カッコよく　キメたいときほど　ミスが出て

演奏テクニック

クリアテクニック6 ミスしたときもあわてないことが重要だ!!

ミスしてしまったときに、あわてて次のフレーズバーのボタンを押したりするとリズムがわからなくなって、さらにミスを重ねてしまう。ミスをしても落ち着いて、ゲージの減りを最小限にとどめよう。

ここであわてて連打しちゃうと……

たて続けにミスしちゃう!

こんな場合はどうする？

長いフレーズバーが続く場合

1回休もう!

ミスしてしまった次のフレーズバーは無視! この間に曲をしっかり聴き、正確なリズムをきちんと確かめよう。

↑そんなに長いフレーズでなくても、１つフレーズを飛ばすだけでかなりの時間があるぞ。

短いフレーズバーが続く場合

目で見てボタンを押そう!!

連続したフレーズではリズムを確かめるのは難しい。目でフレーズバーの頭を確認して、ボタンを押すといい。

↑MISSの表示がたくさん出てもあわてずに！少し先のフレーズバーに意識を集中しよう。

クリアテクニック7 曲は正確に覚えよう!

曲を覚えて、しっかりリズムに乗っているはずなのに、いつも同じ場所で失敗するのは曲を間違って覚えている証拠。リプレイを見たり、一回その部分を演奏せずに見てみよう。自分がリズムを勘違いして覚えているなんてことも多いぞ。

勘だけで演奏していると

←自分独自のリズムでボタンを押してしまっている。

いつまでも正確なフレーズを覚えられないぞ

演奏をいったん止めて

←フレーズバーの頭とリズムに集中して確認しよう。

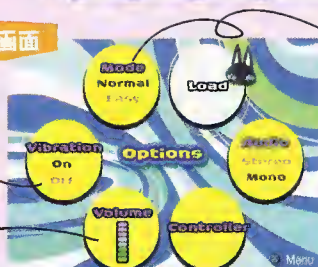
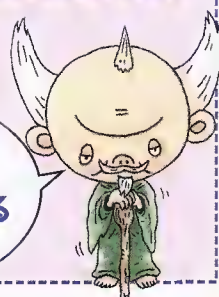
正確なリズムを確かめよう!

ミランダのちょっぴりアドバイス!! オプションを変更するのも1つの手じゃよ!!

演奏をする環境もステージクリアには大切だ。ＴＶは音量を大きくし、真正面から見たほうがいい。ゲームの設定はメニュー画面のオプションから変更可能。右のように変えてみよう。

オプション画面

VibrationはOFFに!!

VolumeはMAXにする!!

さらにどうしてもクリアできないならEasyを選ぼう！

ギタルマン川柳
どうしよう　プレイの途中で　電話鳴り

華麗な演奏を極めようぜ!!

マスターテクニック

ノーミスでのクリアや、難しいフレーズを演奏できるようになるテクニックを紹介しよう！ 高得点も狙えるワンランク上の演奏テクニックだ。

マスターテクニック カーブの大きさに合わせて操作を変えよう!!

カーブしているフレーズバーを最後までミスなしで押さえ続けるのは、けっこう難しい。そんなカーブのフレーズバーを、うまく演奏するテクニックを3つ紹介しよう！

波のようなトレースライン

スティックは倒したままでOK!

細かい波のようなカーブは、わざわざ細かくスティックを動かす必要はないぞ。トレースラインが伸びている方向にスティックを倒そう。ブルーゾーンが自動でフレーズバーを追うぞ。

小さなカーブの連続

リズムに乗ってスティックを動かそう!

ボタンを押すのと同じタイミングで、スティックを細かく動かそう。スティックは大きく倒して、リズムに乗って細かくポン、ポンと動かしてあげればいい。

長いフレーズバー

スティックはゆっくりと動かそう!

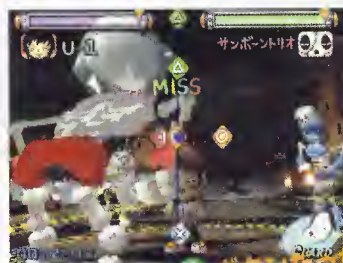
フレーズバーに沿って、ゆっくり回そう。逆に回すときは、いったんためてから動かすといい。親指に力を入れすぎると途中でズレることが多い。力を抜いてゆっくり回すのがコツだ。

マスターテクニック ガードは順番を覚えることが大事だぞ!!

ガードモードは、フレーズが複雑になるとどのボタンを先に押せばいいかわからなくなる。そんなときは一度に全部覚えようとしないで、1個ずつ覚えていくほうが確実だ。

複雑なガードの極め方

1 いつもミスしてしまうところの1つ先のボタンを確かめる!

□→○→?

△ボタンだった

2 確認した順番通りにリズムに乗って押してみる

□→○→△

あとは1→2の繰り返しで1個ずつフレーズを調べていこう!

詳しくはこのあとのステージ攻略でチェックしよう!

マスターテクニックでかっこよくキメられるようになったら……

オマエのプレイを友だちに見せつけてやれ!!

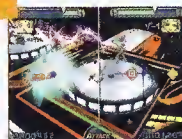
華麗な演奏ができるようになったら、一人で満足してるのはもったいない。ReplayやVS Playのモードを使って、自分のプレイを友だちに披露しよう！

Replay

ステージをクリアすると、リプレイの選択画面になる。Replayを選択すると、演奏のリプレイが見られるぞ。

↑上手く演奏できたらReplayで鑑賞しよう！

VS Play

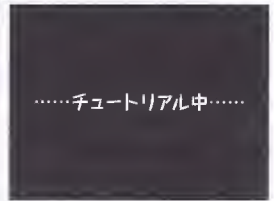
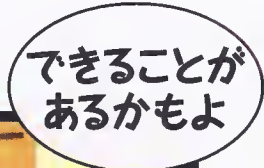
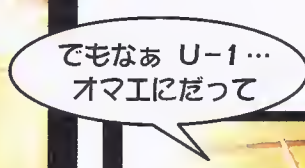
友だちと演奏のうまさを競えるぞ。最大4人まで同時対戦可能だ。華麗な演奏で相手のゲージを減らせ！

↑4人対戦は、2対2でチームを組むことになる。

VS PlayはP.75で詳しく紹介!!

ギタルマン川柳
U-1の 腕を決めるは プレイヤー

ムービーセレクション1

STAGE 1 オマエにだってできることがある！かもよ

今日もカズヤにコテンパンにされてふてくされているU-1と、彼を見守るプーマ。そんないつもの光景が広がる昼下がり、U-1の部屋に予期せぬ来訪者が出現！

VS パンパス → P.28

STAGE 2 オマエには…… 100万年ムリだ!!

町中を暴走していたら、ピコちゃんとカズヤに遭遇。カズヤにコケにされて落ちこむU-1だけど、新たな敵の登場でまたしてもギタルマンへと変身することに！

U-1くん…？

いてて あ… ピ ピコちゃん

どうしたの？ あっ もしかして スケボーの練習？

何をやったってオマエには

100万年ムリだ!!

鳥だ！

ハンバーガーだ!!

いや！ユーフォーだ!!

あれはなんだ？

VS フライング・オー → P.32

STAGE 3 夢見ているうちは未来なんてないぜ!!

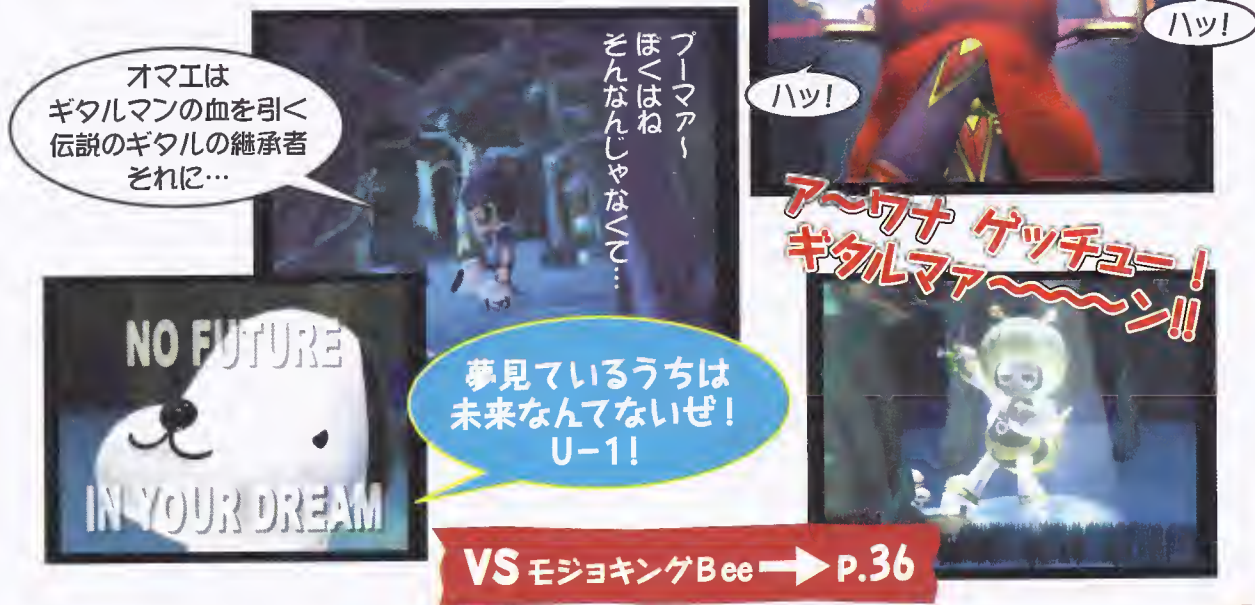
フライング・オーを何とか退けたものの、見知らぬ森をさまようハメになったU-1とプーマ。そんな彼らの前に、またしてもグラビリンの刺客が現れた！

オマエは ギタルマンの血を引く 伝説のギタルの継承者 それに…

プーマァ〜 ぼくはね そんなんじゃなくて…

NO FUTURE IN YOUR DREAM

夢見ているうちは 未来なんてないぜ！ U-1！

VS モジョキングBee → P.36

Stage 1 VS パンパス

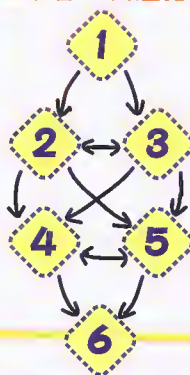
Stage Tune：Twisted Reality

重厚なギターの響きが印象的なハード・ヒップホップ系の曲。１つ１つのフレーズを確かめるように弾きながら、突如現れたパンパスを追い返すんだ！

操作に慣れる ウォーミングアップのステージだ！

最初のステージだけに難易度も低め。ここで演奏の基本を覚えよう。なお、フレーズ進行は敵のゲージ量によって分岐する。毎回同じ流れになるとは限らないぞ。

フレーズ進行

1 → 2・3、2 ⇔ 3、2・3 → 4・5、4 ⇔ 5、4・5 → 6

フレーズの見方

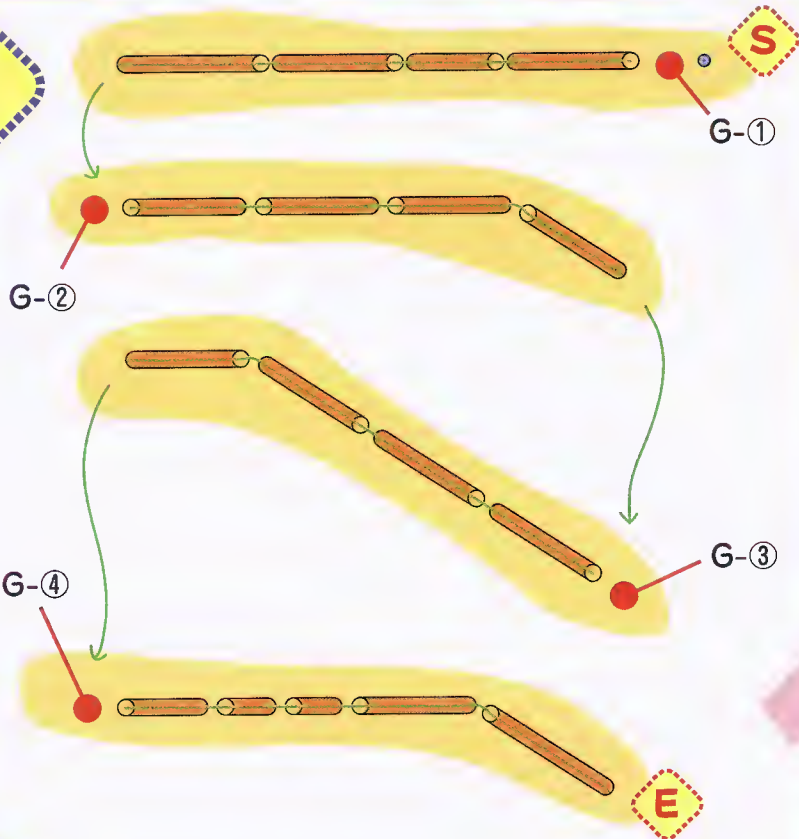
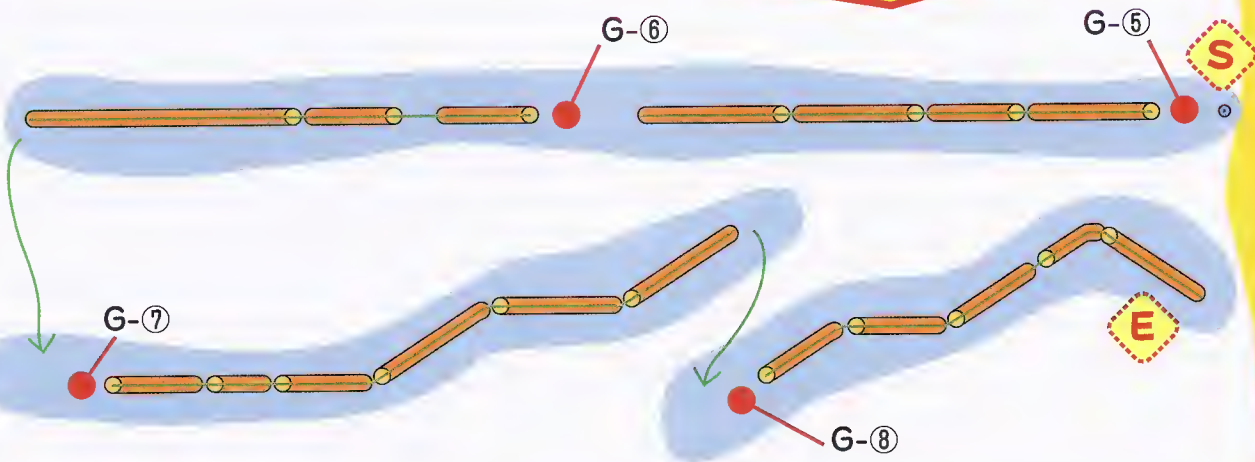
S フレーズの始まり

E フレーズの終わり

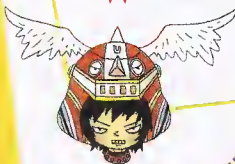
プーマの ワンポイントレッスン

スティックは少しずつ動かそう!!

それまでの直線的なフレーズバーに混じって、ゆるやかなカーブを描くフレーズバーが出現。バーの流れは速くないので、スティックをゆっくり動かしながら通過しよう。直後に同じパターンが出てくるので、同じ要領で突破だ。

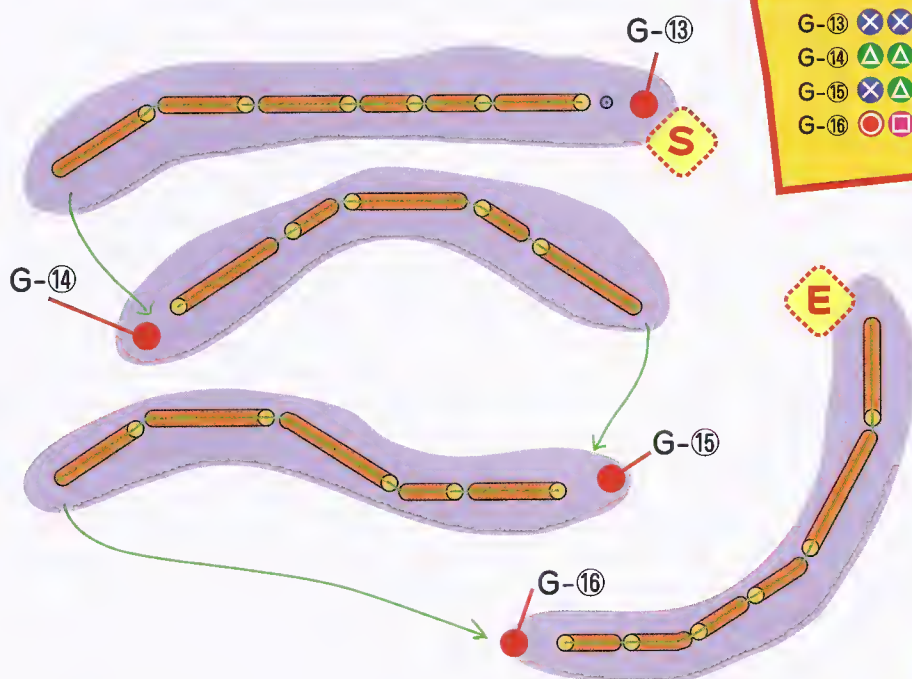
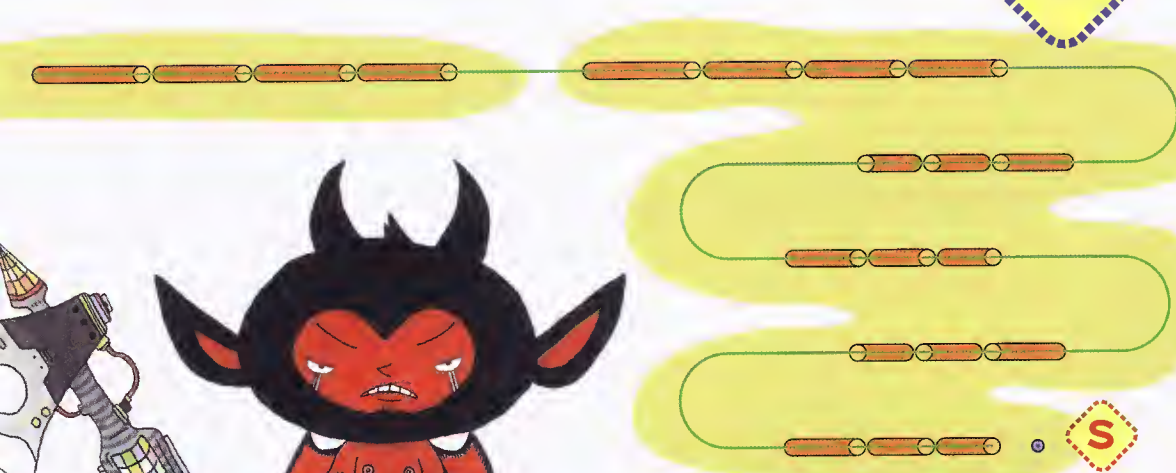
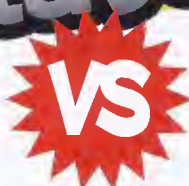
ギタルマン川柳
声がして　振り向いて　見て　敵がいて

ギタルマン川柳
変身の　初体験は　マイルーム

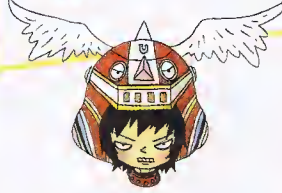
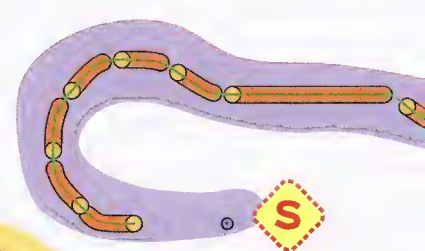
Stage 1 VS パンパス

Stage Tune : Twisted Reality

ブーマの ワンポイントレッスン

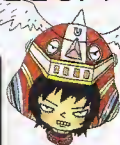
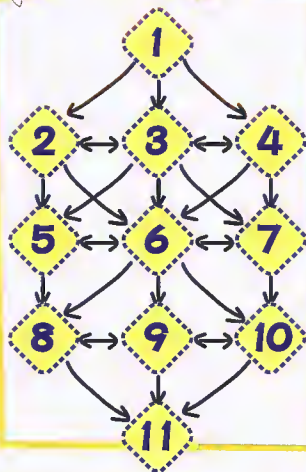
最後はリズムにあわせた連打でキメよう!!

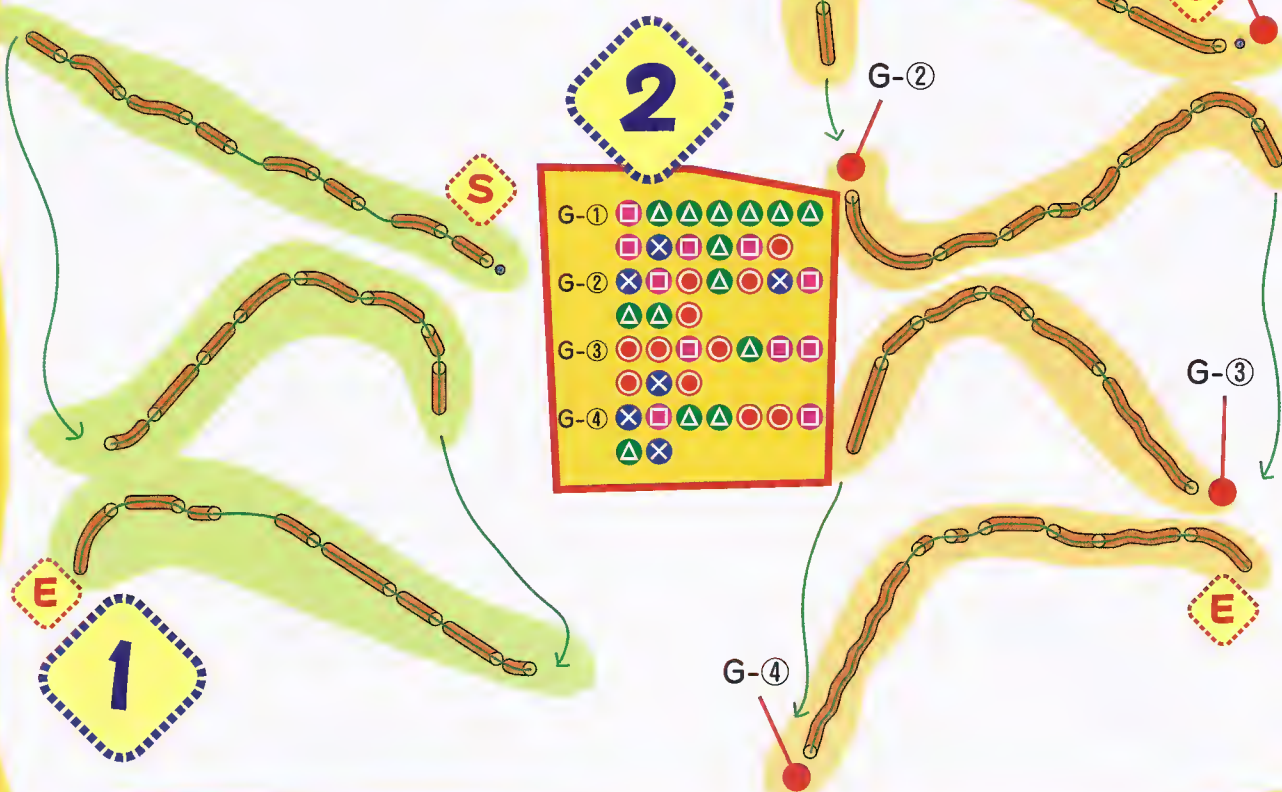
このステージ唯一の難関とも言えるフレーズがここ。ややきつめのカーブの中に、４連打するポイントがあるぞ。スティックとボタンの両方に気を配りつつ、タイミングよく連打！　最後の引きは最後まで指を離さないように！

ギタルマン川柳
パンパスの　おしめがキュートと　人の言い

ギタルマン川柳
押入れを　開けたらそこは　亜空間

Stage 2 VS フライング・オー

Stage Tune : Flyin' To Your Heart

透明感のある女性ボーカルと、小気味よいビートで思わず踊りだしたくなるようなパラパラ系の曲。細かくビートを刻みつつ、商店街を危機から救え！

基本的なテクニックを学べるスタンダードなステージだ！

このステージをクリアするのに必要なテクニックは、続くステージでも応用がきくものばかり。クリアをめざすと同時に、今後のための基本テクニックを学ぼう。

フレーズ進行

フレーズの見方

S フレーズの始まり

E フレーズの終わり

ギタルマン川柳
U-1の　初公演は　商店街

ブーマの
ワンポイントレッスン

最初の連打はリズムがちょっと違うぞ!!

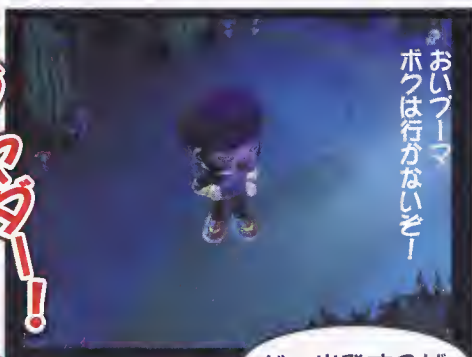
ゆるやかなカーブの中に何回かボタンを押すポイントがある。中でも特に注意が必要なのは最初の連打。ここだけ他とはタイミングが違うので、意識しないとその後もミスを連発しちゃうぞ。

ギタルマン川柳
小刻みに　揺らすスティック　つる親指

ギタルマン川柳
モジョキング　履いてる靴は　厚底か？

ムービーセレクション2

STAGE 4 急ぐのじゃギタルマン！

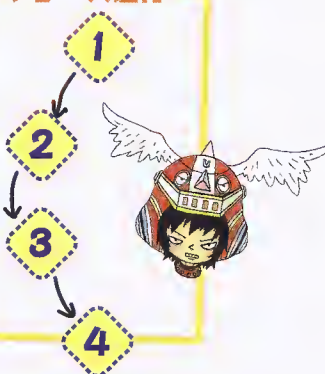
長老ミランダの指示を受け、イヤイヤながらギタル星へ向かうことになってしまったU-1。宇宙へ出たとたん新たな刺客に追いまわされるハメに!!

VS ベン-K → P.42

5 STAGE
ウーハー・ジェットで変身！
ベン-Kロケットの攻撃から逃れたものの、勢いあまって謎の衛星に不時着。ロボットに変形した敵に対抗するため、プーマはウーハー・ジェットの奥の手を使う！
わわわうわわーー!!
ドスウウウーン
ギュイン
あいててて…
アイツ変身しちゃったよ！プーマー!!
L
R
chapter
VS ベン-K(ロボ) → P.46

Stage Tune : VOID

リズムフレーズをループさせるドラムン・ベースが小気味良い。軽快でノリの良いエレクトロニックサウンドに乗って、亜空間を一気に駆け抜けよう!!

ガードオンリーのハイスピードステージ 敵の激しい攻撃をくぐり抜けろ!!

すべてのコマンドがガードのみという特殊なステージ。曲のテンポは速いが、一定のリズムを繰り返して刻むパターンが多い。フレーズを覚えることがクリアの近道。

1

□○　△□□

□○×○×□○

ギタルマン川柳
宇宙船　持っていたかな　運転免許

ブーマの
ワンポイントレッスン

5個のボタンでひとくくりと考えよう!!

2つめと3つめのボタン、5つめと次の1つめのボタンを押すタイミングが非常に速い。曲を聴きながら、この2か所を押すタイミングに注意しよう。

2

ブーマの
ワンポイントレッスン

ボタンを押すリズムが変わるぞ!!

2フレーズ目のラストは、これまでのリズムとは異なる。今までと同じタイミングで押すとミスになってしまうぞ。曲よりも、画面を見て対処するといい。

ギタルマン川柳
ハンドルを　切ると体も　動いてる

ブーマの
ワンポイントレッスン

最初のパターンを覚えよう!!

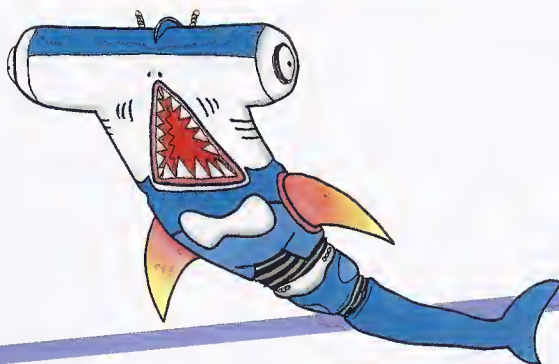
パートの大半が5つのボタンのグループでできている。リズムは一定なので、同じタイミングで押そう。例外のフレーズは画面にも注意しつつ乗りこえろ。

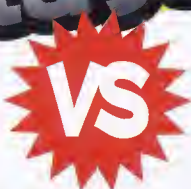
ブーマの
ワンポイントレッスン

曲のリズムにまどわされるな!!

曲を聴いていると、ここでリズムが変わる。しかし、ボタンを押すタイミングは今までと変わらない。曲に惑わされず、そのままのタイミングでいこう。

ギタルマン川柳
リズム感　ないと4面　苦労する

Chapter 2

To the next stage……

ギタルマン川柳
リズム感　あっても　指が追いつかず

Stage 5 VS ペン-K（ロボ）

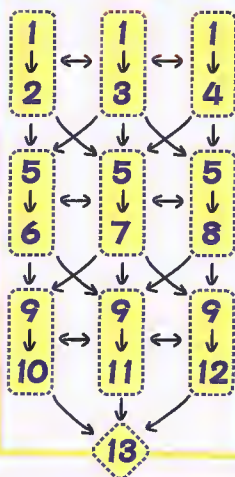
Stage Tune : Nuff Respect

レゲエから派生したスペースダブ・レゲエがステージに流れる。無重力を漂うような、高低音の極端な曲調は宇宙で戦いを繰り広げるステージにぴったり。

ステージ最大の攻略ポイントは、長いフレーズバーをどこまでなぞれるかだ。チャージ、アタックを交互に何度も繰り返すので、上手になぞれないと長期戦は必至だぞ。

チャージとアタックを繰り返すミディアムテンポのステージ

フレーズ進行

1→2 ↔ 1→3 ↔ 1→4
↓
5→6 ↔ 5→7 ↔ 5→8
↓
9→10 ↔ 9→11 ↔ 9→12
↓
13

フレーズの見方

S フレーズの始まり
E フレーズの終わり

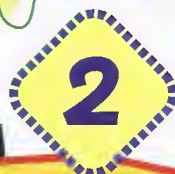
ブーマのワンポイントレッスン

長いフレーズバーの形を覚え正確になぞって進もう！

フレーズバーが右ナナメ上から水平に下る場所では、スティックも一度水平に戻さないとダメ。ゲージを効率的にためるためにも、あわてずにいこう。

1 S E

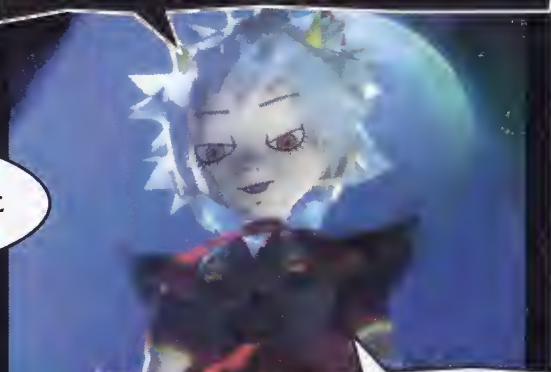
2 S E

G-① △×△×□○
G-② ×△△□×△ □××□○△

ギタルマン川柳
U-1の「いやだ」はいつも「はい」になり

ギタルマン川柳
どこにでも　イヤミなヤツは　いるものだ

ムービーセレクション3

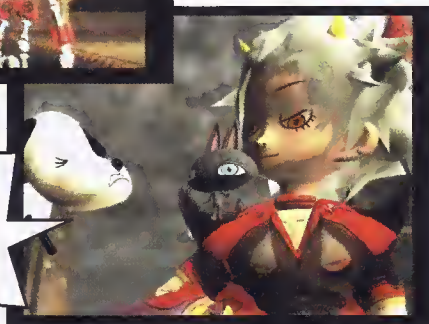
STAGE 6 ピ ピコちゃん…

ゾーイにコケにされ、少しはやる気になったU-1。その後たどり着いたギタル星で最初に出会ったのは、ピコちゃんにそっくりの少女だった。

なんでどこ行ってもあんなヤツがいて 同じことばっか言われんだよ！

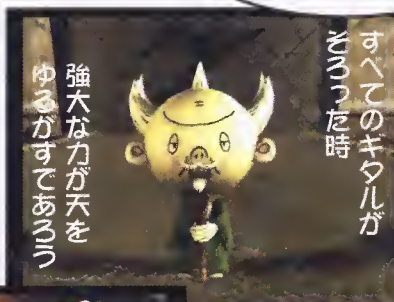
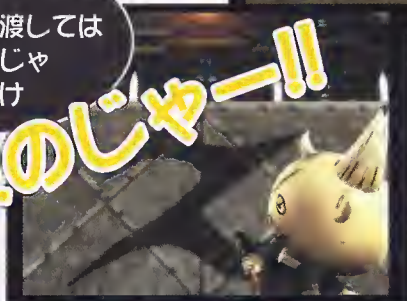
行くぜU-1 ギタル星へ！

VS キラ → P.52

プーマを返せ!!

ふと目覚めたU-1は、プーマがいないことに気づく。丸腰のU-1を待ち受けていたのは、ゾーイ率いる囚人塔の刺客たち。プーマを人質に取られ、U-1大ピンチ!!

VS サンボーントリオ → P.56

本当の戦いは これからじゃ!

ギタリンたちを救い出し、自分の持つ力を少しだけ自覚したU-1。ミランダの助言を受け、伝説の「ギタル」をすべて集めるために、気持ちも新たに次の戦いへ!

VS グレゴーリオ → P.60

Stage 6 VS キラ

Stage Tune : The Legendary Theme (Acoustic Version)

このステージの曲は、ノスタルジックなフォーキー。アコースティックギター一本で弾きあげる。胸に心地よく響くメロディを、キラのために奏でよう。

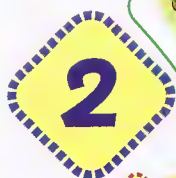
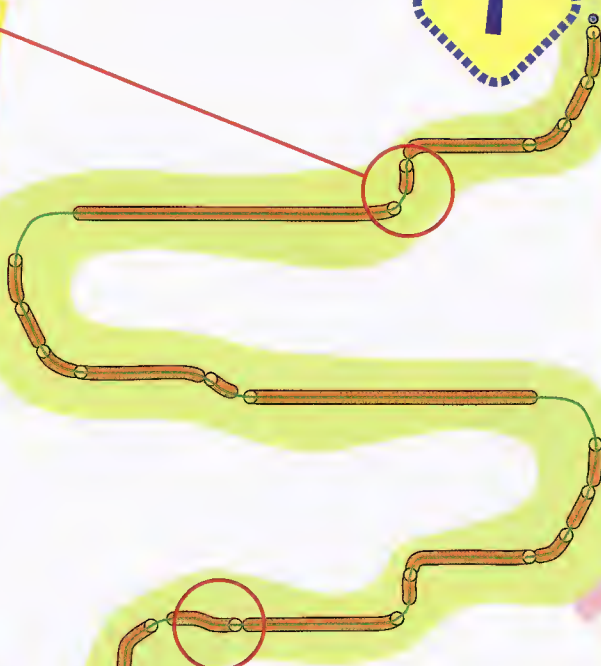
アタックのみのシンプルなステージ 彼女のハートをガッチリつかもう!!

アタックのみのステージだ。一度のミスで減るゲージの量が多いので、ちょっとした油断が命取りに。スティックの切り返しは正確に行うように心がけること！

E

早めに上方向を意識していこう!!

左ナナメ下から上にいきなり切り返すのは、わかっていても難しい。スティックが左ナナメ上に入ってミスすることも多いので、早めに上を意識しよう。

ギタルマン川柳
好きな人　昔の女と　見栄を張り

ギタルマン川柳
U-1くん　なぜか弾けちゃう　スゴイじゃん

ギタルマン川柳
ギタル星　なんで日本語　通じるの

ブーマの
ワンポイントレッスン

最後のカーブは慎重になぞろう!!

Jの形をした最終フレーズ。ステージの最後だけに、ここでミスすると非常にカッコ悪い。単純なフレーズだけど、最後まで気を抜かずに演奏しよう！

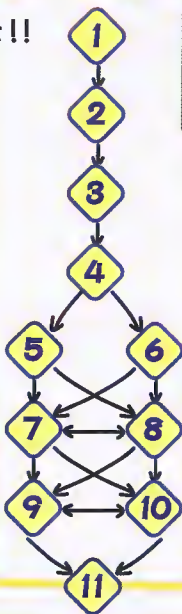
ギタルマン川柳
リーダーは　やっぱ赤なの？　サンボーントリオ

Stage 8 VS グレゴーリオ・ヴィルヘ

Stage Tune : Tainted Lovers

ステージ8の曲はゴスメタルと呼ばれ、'90年代中頃からヨーロッパを中心にブームが起こったジャンル。グレゴーリオの性格を表すような不思議な音楽だ。

全ステージを通して1、2を争う難関！ハイスピードのテンポに乗り遅れるな!!

序盤にチャージが2回ある。ライフを最大まで増やせるかどうかが最初のポイントだ。曲同様、フレーズバーの流れも他のステージに比べて速い。ミスしやすい場所を確認して、曲に合わせてボタンを押せるようになろう。

ブーマの **ワンポイントレッスン**

ナナメの切り返しは正確に!!

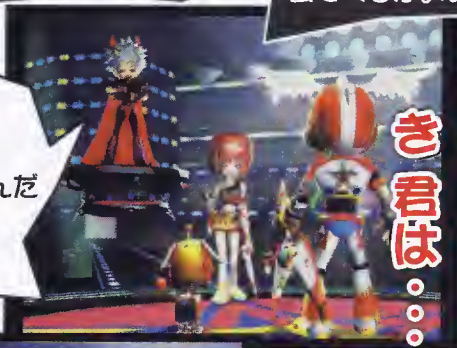
クネクネと急カーブが続いたあと、最後に真上に入れる。スティックはカーブにそってグリグリ動かすというよりも、スティックが戻る力を利用して細かく切り返すように動かすといい。

ギタルマン川柳
ナルシスト　見た目気にして　周り無視

9
G-⑪
E
10
G-⑫
G-⑫
S
Chapter 2
ブーマの
ワンポイントレッスン
ナナメとヨコに切り返すのが
クリアするポイントだ！！
ステージ最大の難所。正確にトレース
することよりも、まずは押し逃しをし
ないことだけを考えよう。特に、最初
の３つまでと４つめ以降ではボタンを
押すタイミングが違うので要注意！
11
S
To the next stage……
E
ギタルマン川柳
馬鹿にして　笑う己を　省みよ

ムービーセレクション4

STAGE 9 グラビリン最強の戦士

U-1の前に立ちはだかる、グラビリン最強の戦士。それはギタル星の海辺で出会った少女、キラであった。はたしてU-1は、キラを相手に戦うことができるのか？

VS キラ → P.66

STAGE 10 だってボクはっ……！

キラから最後のギタルを受け取り、ついに伝説のギタルを完成させたU-1。残すはゾーイただ一人。全宇宙の運命を賭けた最終決戦が今、始まる……。

ギタルマン 私…
あの音で目が覚めたような……
ありがとう

ついに伝説の8つのギタルが1つになったぞ

それこそがギタルの真の姿
凄い力を持っとる

で できたのボク？
そう……ボクってダメなボクじゃなかったのかな…？

おれに勝とうなんざオマエには

INFINITY IMPOSSIBLE
暗黒星雲…ムリ!!だ

言ってみろオマエに何ができる!?
おれを倒すことができるのか!?
オマエにはムリだ!
オマエなどおちこぼれだ!
バカにされてばかり!
ふられてばかり!
逃げてばかり!
いつもダメ!
何もかもダメ!
人よりできることなどない!
では 何ができる!?
オマエに何ができる!?
何ができるというのだ! 見せてみろ!
ぶざまなオマエ！オマエのすべてを見せてみろ!
何もできない!
できるわけがない!!
できない!!
だってなんだぁ!!?
言え! だってなんだぁあ!!?

できるよ!
できる!
できる!
ちがう!
ちがう
ちがう
ちがう
ちがう
ちがう
できるよ!
できるよ…
できるよ…
できるさ…
ボクにだって できるよ
できる…
できる…
できるさ だって…
だって…できる
だって…できるさ…だって だって
だってボクはっ…

ギタルマンだーーーっっっ!!!

ウオオオオオオ〜〜〜〜〜ッ!!!

ムウウッ!
おのれぇ!

VS ゾーイ ➡ P.70

Stage 9 VS キラ

Stage Tune : **Over Pass**

曲の前半はスタジアムロックと呼ばれるジャンル、後半はステージ6のアレンジバージョンになっている。キラの心にも響くギターの音色を奏でよう！

少しのミスが命取り！
スピードとスリルにビビるな!!

前半と後半で曲調が大きく異なる。前半はフレーズバーが高速で流れ、後半はステージ6と同様、一度のミスによるゲージ消費が大きい。それぞれに対応したスティックさばきを心がけて。

フレーズ進行

フレーズの見方

 フレーズの始まり

 フレーズの終わり

E

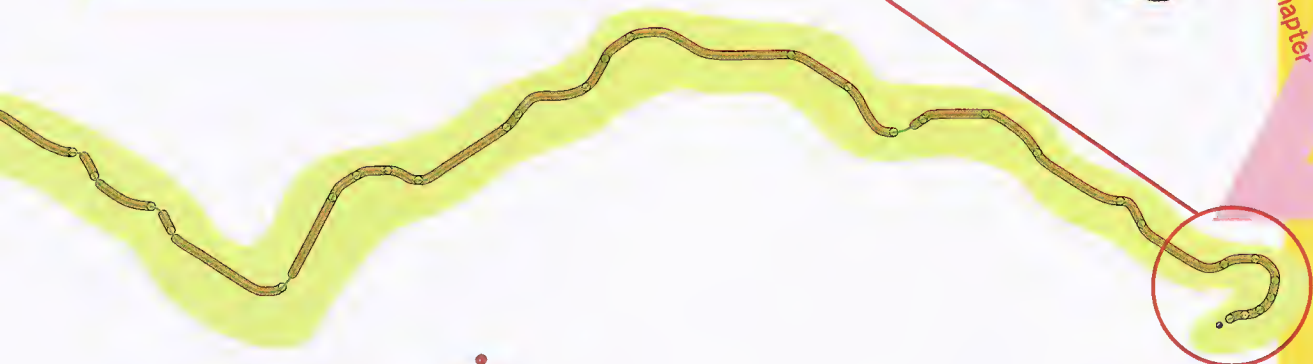
S

ギタルマン川柳
キラちゃんの　ギタルさばきは　かなりセクシー

Stage9
VS キラ
Stage Tune : Over Pass
E
4
E
5
S
ギタルマン川柳
なぜなのか　ミスする所　同じ場所

ブーマの
ワンポイントレッスン

弧を描くように フレーズバーをなぞろう

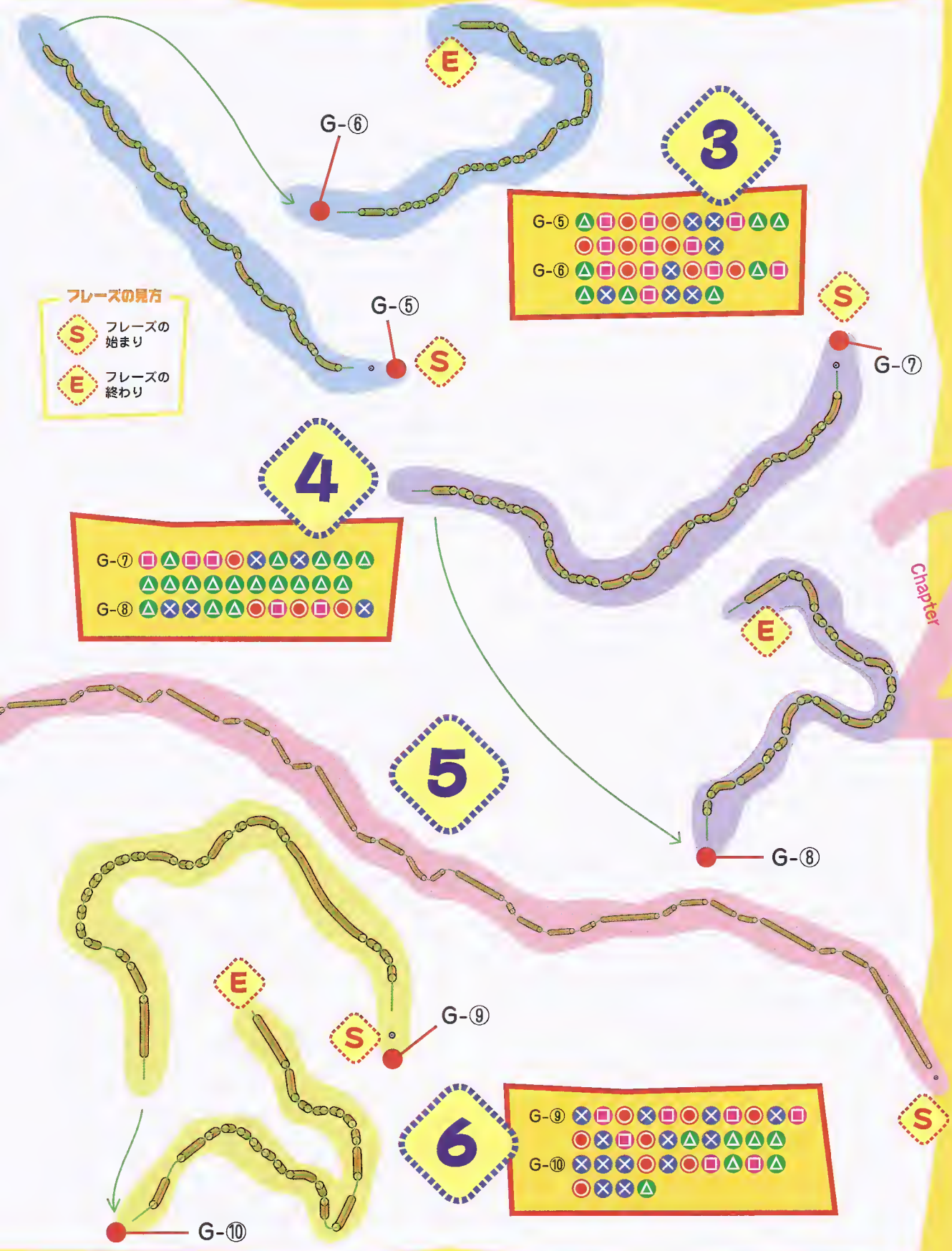
ファイナル進入部は右から左へ弧を描く形をしている。最初の3連打が終わったあたりからスティックを回し始めよう。ただし、ボタンの連打は続くのでそっちも忘れないこと！

ブーマの
ワンポイントレッスン

押すボタンのタイミングよりも角度の調整を重視！

2つのフレーズバーのつながりの部分は、進入角度が微妙に違う。気持ちスティックを左へ傾けないとミスになるぞ。意外と気づきにくいので要注意。

To the next stage……

ギタルマン川柳
聴かせよう　キラと2人で　あのメロディー

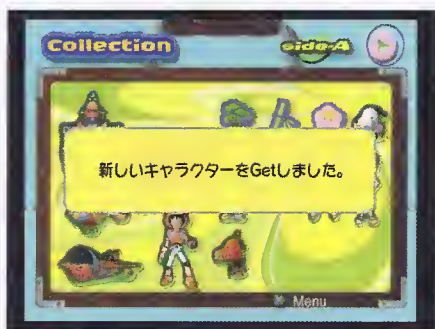
ギタルマン川柳
イジメられ　キレると怖い　ギタルマン

ギタルマン川柳
夢を追え　やってやれない　ことはなし

326のかわいいキャラクターたちを集めちゃおう！

Collection

ステージクリアのごほうびとして手に入るCollectionの数々。その入手条件をここで完全公開しちゃうぞ！

ステージをクリアしたあなたのために326イラストギャラリーが開く

Collectionが手に入る条件は下の表のとおり。NormalとEasyではステージクリア時のランクも重要なポイントになっているぞ。ちなみに、すべてのコレクションを集めると……？

コレクションがどんどん増える！

コレクション入手条件

Normal & Easy

	ランク	手に入るキャラクター
Stage 1	S,A	パンパス&ピコちゃん
	B以下	ピコちゃん
Stage 2	S,A	フライング・オー&カズヤ
	B以下	カズヤ
Stage 3	S,A	モジョキングBee&プーマ
	B以下	プーマ
Stage 4	S,A	ベン-K(ロボット)&ベン-K(ロケット)
	B以下	ベン-K(ロケット)
Stage 5	S,A	ウーハーマジン&ウーハージェット
	B以下	ウーハージェット
Stage 6	S,A	キラ(ノーマル)&U-1(ノーマル)
	B以下	U-1(ノーマル)
Stage 7	S,A	サンボーントリオ&プーマAC30
	B以下	プーマAC30
Stage 8	S,A	グレゴーリオ・ヴィルヘルムIII&エンジェル
	B以下	エンジェル
Stage 9	S,A	キラ(戦闘)&眠眠
	B以下	眠眠
Stage 10	S,A	ゾーイ&U-1(ギタルマン)
	B以下	U-1(ギタルマン)

Master

	ランク	手に入るキャラクター
Stage 1	Master's	ウーハージャンボの型が現れる
Stage 2	Master's	ミランダの型が現れる
Stage 3	Master's	ウーハージャンボ
Stage 4	Master's	ミランダ
Stage 5	Master's	あにまーる。の型が現れる
Stage 6	Master's	U-1(覚醒時)の型が現れる
Stage 7	Master's	あにまーる。
Stage 8	Master's	U-1(覚醒時)
Stage 9	Master's	ゾーイ(アーマード)の型が現れる
Stage 10	Master's	ゾーイ(アーマード)

ギタルマンワン

	ランク	手に入るキャラクター
ステージクリア	A	ギタル
	B以下	スペシャルプーマ(ロッカー)
ドーナツゲームクリア	—	スペシャルプーマ(パイロット)

アイウナ、ゲッチュ〜！

レアなキャラクターも！

↑入手したキャラのプロフィールを見ることもできる。エンジェルってどんなヤツ？

『ギタルマンワン』でしか手に入らないコレクションも

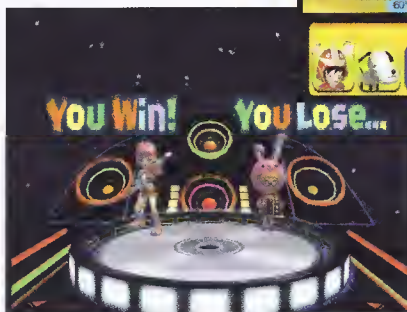
←『ギタルマンワン』のミニゲームをクリアすると手に入るレア品。

ソロプレイでは寂しいあなたに

VS Play

1人でプレイするのも楽しいけれど、対戦プレイはもっと楽しい！　友だちみんなで集まってワイワイやりながら、おたがいの腕を競いあおう！

最大4人で演奏できる対戦プレイで盛り上がろう

VS Playでは最大４人までプレイ可能。対戦ではU-1以外のキャラも使えるから、お気に入りのキャラを選ぼう！　ただし、３人以上でのプレイには別売りのＰＳ２専用マルチタップが必要。

↑対戦開始前に、プレイキャラとプレイ開始時のハンディを決められる。

←あとはひたすらプレイ。勝負がつくまでギタルをかき鳴らせ！

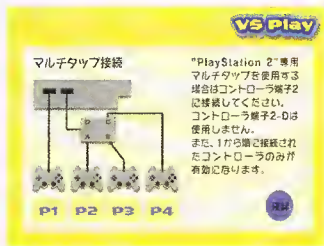
VS Playのしくみ

相手と交互に演奏して対戦

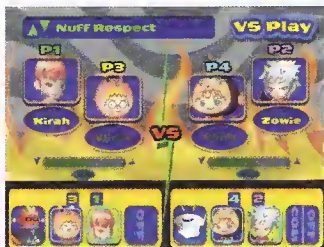
対戦時は画面が２分割され、一方がAttackのときは他方がGuardというふうに、交互に演奏する。さらに３人以上でプレイするときは、２人で１つの譜面を交互に演奏することに。

↑各キャラの順番が来ると、キャラの顔が光ってアップになる。見逃さないでね！

3人以上でプレイするにはマルチタップが必要

３人以上でプレイするなら、ＰＳ２専用のマルチタップ（別売り）が必要。繋ぎかたはゲーム画面や取扱説明書で確認しよう。２人での対戦ならマルチタップはなくてもオッケー。

↑VS Play前に表示される、コントローラの接続方法。説明の図に従ってつなごう。

プレイできるステージやキャラを増やすには？

VS Playで選べるステージやキャラクターは、Single Playのクリア状況に比例して増えていく。クリアしたステージが多いほど、選べるキャラクターやステージも増えていくんだ。

↑ゾーイや戦闘モードのキラも使えるように。どんなパフォーマンスが見られる？

ウーハージャンボ
Woofer-Jumbo

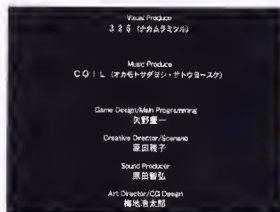
はるか昔にギタル星の人が作り上げたという、空飛ぶステージ。ギタルでの対戦専用ステージとして、今も昔も変わらずに星の海を飛び続ける。

めざせギタルマスター！

Master's Play

EasyやNormalじゃ簡単すぎる！　そんなプレイヤーのために用意されたMaster's Play。キミは真のギタルマスターになれるか？

ノーマルモードクリア後に出現 驚異のハイレベルモード

Single Playを難易度Normal（Easyでも可）で全ステージクリアすると、Master's Playモードが出現する。Master's Playでは曲のメロディは変わらないけど、難易度が大幅にアップしているんだ。さて、キミのギタルの腕は通用するかな？

↑Single Playのエンディングに到達！再度ゲームを始めると……。

注目!!

↑メニューにMaster's Playの項目が出現！　ここからが本当の勝負!?

Master's Playはここが違う

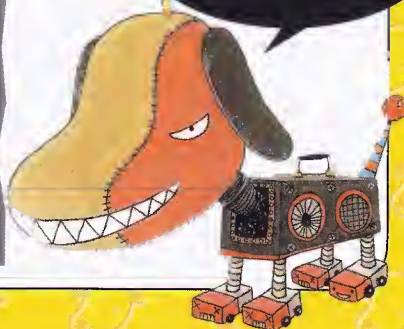
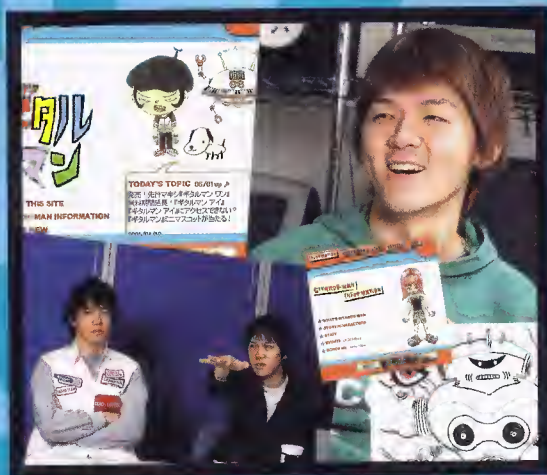
Normalよりも格段に難易度が上がっているMaster's Play。その違いを、Normalの演奏画面と比較しながら見てみよう。

	Normal	Master's	
Charge			←Stage 2のイントロ部。早くも難易度の差がクッキリ。ボタンを押す回数が多くなったうえ、フレーズバーの流れるスピードも上がっているぞ。
Attack			←続いてアタックパート。急カーブにボタン連打が待ちかまえている。ちょっとタイミングがずれると、すぐにミスになってしまうこの緊張感！
Guard			←ガード時も油断はできない。Normalモードでさんざんプレイした人でも、まるで違う譜面を演奏しているかのような気分を味わえてしまうのだ。

Point!

コレクションを完成させたければぜひトライ！

74ページで紹介したCollectionは、Master's Playで全ステージクリアすることで完成する。長くて険しい道のりだけど、326の描くキュートなキャラのためなら頑張れるよね？

←条件が厳しいだけあって、手に入れたときの嬉しさもきっとひとしおのはず！

Chapter3
ギタルマンの世界

『ギタルマン』の生みの親である326さんとCOILのお二方へのインタビューを始め、『ギタルマン』の舞台裏をここに独占公開！

『ギタルマン』キャラクターの生みの親

326インタビュー&ラフスケッチ集

『ギタルマン』のヴィジュアルプロデューサーとして、今回初めてゲーム制作に関わったという326さん。326さんが『ギタルマン』に関わることになった経緯からキャラクター誕生秘話まで、くわしくお話を伺った。

↑ゲームのディレクター、コーエー下村氏（写真左）との２ショット。この２人が『ギタルマン』の生みの親。

『ギタルマン』誕生のきっかけ。

――今回326さんがキャラクターデザイン担当になった経緯ですが、なんでも、いきなり326さんのところにお話が行ったとか。「実はこういう企画があって、ついてはキャラクターデザインをやってもらえませんか」という感じで。

326：はい。で、ぼくがゲームが好きだと！　好きだ！（笑）

――２回くり返した意味は？（笑）

326：よっぽど好きだと！（笑）　まあ、自分もゲームのキャラクターを作ってみたいとは思っていたし、「こういうイメージで」とか言われてすんなりイメージ湧いたんで。

――いきなり頼まれて、すぐに引き受けたと。

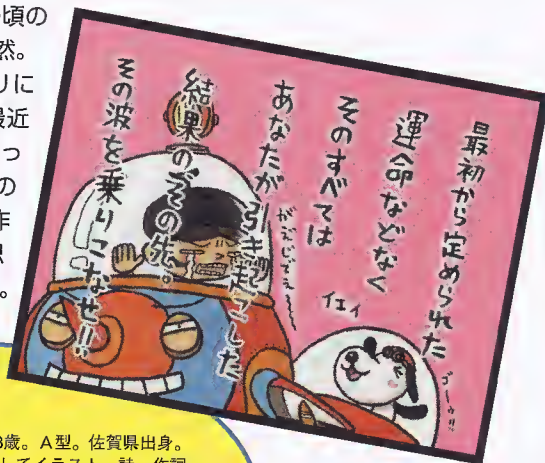
326：「やっと来たか」という感じで、すんなり話が進んで(笑)。

――326さんはゲームがお好きということですが、ふだんはどんなゲームをやられているんですか？

326：そうだなー、最近は某サッカーゲーム。ぼく、強いですよ(笑)。

――『ギタルマン』は音楽ゲーム、いわゆる「音ゲー」に入るわけですけど、音ゲーはどうですか？

326：かじる程度かな。『パラッパラッパー』とか。ビジュアルがかわいいなって。というか、音ゲーは初期の頃のしかわかんないなあ。今のは全然。

でもまあ、あんまりガリガリにゲームはやらないですよね。最近って、子供の感覚でやらなくなったですよね。自分も早くゲームの作り手になりたいなーって、作り手側に早く行きたいなって思ってて。今それが叶ったって感じ。

326
1978年２月28日生まれ、23歳。Ａ型。佐賀県出身。「ポップアーティスト」としてイラスト・詩・作詞・絵本など、さまざまなジャンルで創作活動を行う。ポップでカラフルなイラストと、そこに添えられた言葉は年齢・性別を問わず、見る者に感動と共感を与える。今回の『ギタルマン』ではビジュアルプロデュースを担当し、数々の魅力的なキャラクターを生み出した。

案 ①

もうすこし 頭身を ちゃんとたかく してもいいですね。

☆単純に 今のじょうたいを 表現するために
（ぜんとう時に。）
ぼうしの ひょうじょう。
たとえば 羽が ひらく とじる
羽や かおが 天使⟷あくまで
へんか する などを
いれやすい かなぁ…と思いました

ボウシなしもいいですね。
ぜんぜんなしも
（耳かくしても いいね）

ボウシは、はね なし
はねありも可

U-1（ギタルマン）の初期バージョン。頭に被っている羽つき帽子など、特徴的なギミックはわりと早い段階からイメージとしてできあがっていたようだ。

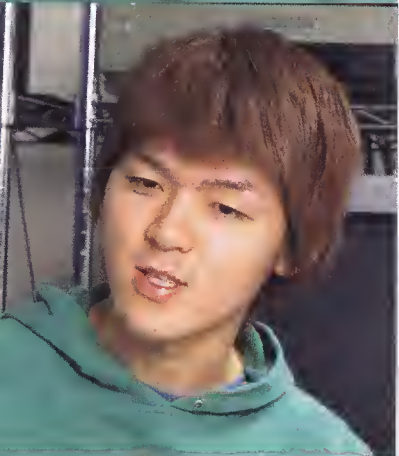
男か女かわからん なぞの キャラ
（てきか みかたかも など）

こんなんが 主人公でも いいけどね。

主人公 ②

こんぐらい主人公は 無魅力でいいかも しれませんね。
あーぁ。

やってらんねー

U-1（ノーマル）と、謎の人物ラフ。もしかしたらU-1ってハンサムなキャラになっていたのかも？　謎の人物はどこかカズヤやゾーイを連想させるよね。

キャラクターが生まれるまで。

――326さんは今までにもたくさんキャラクター、イラストを世に送り出してきたわけですが、今回はゲームのキャラクターということで、何か今までと違ったことはありましたか？

326：やっぱり、3Dとして動かしやすい・動かしづらいという問題があるから、そこは考えたかなあ。いくつか「こんなの動かせないよ」っていう複雑なデザインのものもありましたし。あとは「長く付き合う」ということを前提にして考えましたよ。

――それぞれのキャラクターはどのようにして作っていったんですか？

326：みんなでワイワイやりながら、みんなの意見を取り入れて作っていきましたね。

――開発スタッフとの打ち合わせがそのままデザイン会議、といった感じですか？

326：ですね。

打ち合わせにはいつもまっさらな状態で行ってました。打ち合わせはだいたい2時間から3時間くらいで、始まると一気にぐわ～ってやるんで、終わったときはぐったり疲れている状態(笑)。だから「『ギタルマン』の打ち合わせが入ってるよー」ってスケジュールを聞くと、そこでもうぐったり(笑)。「あと2日後か～、あ～っ頑張んなきゃなー」って(笑)。今までで一番大変な仕事でした。

――お疲れ様でした（笑）。

326：でも、楽しかったですよ。楽しかったからできたんですよ。

ギタルマンの魅力。

――326さんがイラストの形で出したキャラクターが、ゲーム上では3Dになってるわけですが、キャラクターが2つあるっていう感覚があるんじゃないですか？

326：そう、立体なんですよ！　すごいですよね！　ちゃんとキャラクターが立っているわけじゃないですか。見るのは（TVという）平面だけど、その中にいるものは立体なんですから。これは嬉しいですよね。しかもそれを動かせるって非常に嬉しいです。

――326さんは実際に3Dになったゲームのほうは触ってみました？

326：ずっとやってますよ、クリアできないけど(笑)。行きづまり、行きづまり、何度やっても行きづまり(笑)。俺にはリズム感ないのかー！（笑）

――今の（開発中のβ版）はちょっと難易度が高くなってるとか。最終的に難易度は下がると聞いてますが……。

326：それでクリアできなかったらどうしよー！　インタビュー受けても「俺には答える権利ないっす！」ってなっちゃうかも(笑)。

――初めて326さんが3Dのキャラクターを動かしたとき、どんな風に感じましたか？

326：単純に「2Dで描いたキャラクターよりずっとカワイイ！」「動いてるよ！動いているよ！」って(笑)。

でも何より嬉しいのは、友達がやってるのを横で見ているときですね。自分で作ったものを友達とワイワイできるなんて、こんな楽しいことはないですね。ぼくのキャラクターを友達が動かして、それで何かワイワイみんなと一喜一憂できるなんて。嬉しいですよね。

――自分でやってるときはわからないけど、人にやってもらって初めてわかるものってありますよね。

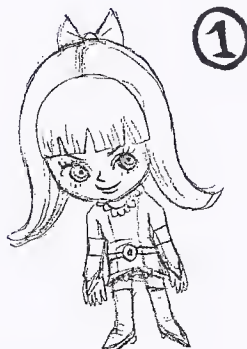
326：一人でやり込むだけのゲームもそれはそれで楽しいんですけど、やっぱりゲームセンターの発想みたいなので「やっているところを見る」「やっている所をみんなに見せびらかす」みたいな。「どーだい？　オレって？」って(笑)。そういう要素も含んだゲームなんで。友達がやっているのを見て「それって音楽じ

ゾーイのプロトタイプ（？）を連想させるラフ。イラスト脇に添えられたコメントから、制作スタッフとのやりとりが密に行われていたこともうかがえる。

かくせいじ の
これが さいしょで
その次に この前
3D化していただいた
黒空みたく
3だんかいに
へんかしても
かっこいいね。

ビビビ…
ビビビビビ
かっこわるい主人公が、音楽で、かくせい!?しても いいかもです。

ヒロイン&さいごのライバル
女の子①

はいけい イメージ
ウリの3D ロボ&ポップ

☆ブレードランナー&トロルの デフォルメばん。

☆すーぱーしヨッシーストーリーや パラッパや
カービーの あたたかさも かんじさせる。

ピコ&キラのラフスケッチと、ステージ背景のイメージラフ。キャラクターと世界観の両方に関わったことで、ゲーム全体に326テイストが出せたのだ。

ゃないよね～」とぼくが冗談でキツイ事言って「貸してみなされ」と。ぼくがやるとちゃーんとギターの音が出て。「どうだよ、このオレ！」みたいな(笑)。

――『ギタルマン』ならではですよね。

326：いい意味で見せびらかすって言うのかな？　小さい頃ゲームやってた時の感覚になるっていうか。「ああ、ゲームしてるな」っていう感じですね。

――ここまで精力的に関わった『ギタルマン』、326さんにとってどんな存在ですか？

326：これほどたくさんデザインして、しかもそのキャラが動くわけじゃないですか。それに動くだけではなく物語も持ってるし、U-1に関しては自分で動かせるわけじゃないですか、自分のキャラクターが！　こんなに命を持ったキャラクターなんて今までいなかったので、もうかわいくてしかたないですね。それこそ、人気が出てギタルマンのキャラクターグッズができたり、アニメーションになって広がってくれたらいいなって思います。

今はもうぼくの手を離れてしまったキャラクターですけど、これからどんな動きをしてくれるかわからない生き物？　こんなに楽しみなキャラ、他にはないですよね。

――下村氏としては「アナログとデジタルの融合」というのが『ギタルマン』の隠れたテーマだったそうですよ。

326：そうだったんだ(笑)。どのへんがアナログ？

――最近ではＣＧのイラストレーターさんが多くなって、珍しくなくなってしまったじゃないですか。でも、326さんは手描きのイラストレーター、アナログっぽさを持った絵描きさんなわけで。そういう人をゲームというデジタルの世界に、しかも3Ｄというデジタル特有の概念に結びつけようというところが。2Ｄの絵をいかに3Ｄにもっていくか、その上に面白いものどうを乗せていくか、ということを考えていたようです。

326：確かにそうですね。

326のイラストはこうして生まれる。

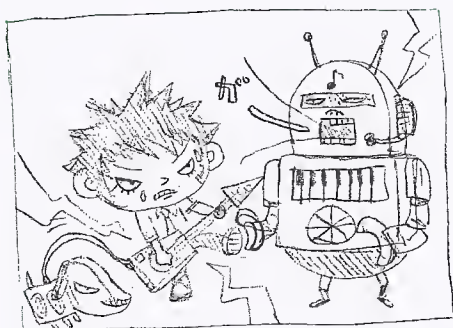
――お話はちょっと『ギタルマン』から離れてしまうかもしれないんですが、326さんはふだんどういった環境でイラストをお描きになるんですか？

326：カフェで描くのが多いかな？　カフェとかファミレスとか、24時間営業のお店で。おうちは自由度がありすぎる。ＴＶも自由に見られるし、音楽も自由に聴ける。ちょっとキツくなったらお布団で休めるし、なんかそういう自由度がありすぎて、頑張れない。あと、机の上を片付けるのにカロリーを消費する(笑)。それなら着替えて外に出たほうがいい。「そっちのほうが大変じゃん！」って言われそうだけど、それって必要な労力なんですよ。着替えて、外に出てお店に行くまでの間にスイッチがオンになるんですよ。ゆっくり、ググググ……バキーン！って(笑)。

あ、ぼくはカフェでもファミレスでも机を拭くんですよ。机を拭いている5分間の間に……、

――5分間も！　……お店からしたらイヤなお客さんかもしれませんねぇ(笑)。

326：なにが悪いの一！　ぼく、きれいにしてんだよー！（笑）

でも、どんなにきれいな机でもヤニとかついているんですよね。絵についたらイヤだし。机を拭いている５分間って、墨をすっているのと同じなんだよね。

対戦画面のイメージラフ。326さんのラフもそうだけど、それをほぼイメージどおりに、しかも立体で再現したゲーム制作スタッフの技量にも驚かされる。

ピンチで変身する!!

スピーカー犬　プーマ(仮)

うわん

実は ワンコは、この日がくるのをおそれていたジジイがつくったサイボーグドッグだったのだね

←なしも

ジャキーン

ジャジャーン

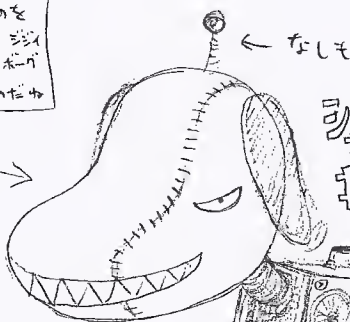
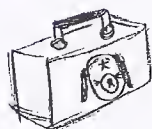
はな ありも

へんしん

ギャギャギャーン!!

凶暴になる!!

たたかいがおわったら(かわいく)もとどおり。

CGでうごきをさいこうにかっこよく!!

プーマ変身の図。イラストに添えられた326さんの言葉が絵に勢いを与えているよね。また、ゲーム中では語られないプーマの設定コメントにも注目したい。

精神統一なんだよ。汚れはもう取れてるんだけど、まだ精神統一が終わってないんだよー、ってゴシゴシ(笑)。スイッチがオンになったらあとはもうブッ通しですよ。5～6時間はぶおおおーって！　一番最近はファミレスでやったかな？

そう、東京のファミレスって意外としっかりしてるんですよ！　ぼくがファミレスに入ったとき、店員さんがぼくのこと知っててくれたらしくて、一番奥の（他のお客から）見えない所に連れてってくれたんですよ。でも、夜が明けて日が昇ってきて、なんとなくそこが人に見えてきちゃったんですよ。人も増えてきましたし。そしたら店員さんがブラインドを下げてくれて！　西日じゃないんですよ。普通、夕日の時に下げるじゃないですか。それを下げて見えないようにしてくれて。こまやかな気遣いがすごく嬉しくて……。

最後にその人にサインあげたら、「実は明日でバイト辞めるんです」って！「なになに、いい話じゃなーい！」って思って！（笑）　だからぼく、好きなカフェとか決まってるんです。

――いい話ですねぇ(笑)。じゃあ、ほぼ外で描いてらっしゃるんですか？

326：ほぼ外ですね。『ギタルマン』のイラストも半分くらいは外かな～。カフェでお茶とかすすりながら描くの、本当に好きなんです。

326からのメッセージ。

――そうそう、これは余談なんですが、『ギタルマンワン』のユーザーはがきの結果によると、10代の支持が非常に多いらしいですよ。

326：そうなんですか？

――なんでもユーザーの平均年齢は17歳前後だとか……。他のコーエーの作品と比べて格段に若いらしいです。いかにも『ギタルマン』らしい結果と言えるんじゃないでしょうか。326さんとしては何歳くらいの人たちに向けたつもりで？

326：基本的には年齢制限ないですよ。年齢制限なし！　17歳より大人がやって「そうだよな～、なんか懐かしいよな～」って思っても全然いいだろうし。

――そうですね。受け取りかた・楽しみかたは年代によって違うと思いますし。

326：ユーザーからの反応でいうと17歳ってことですが、例えば17歳を表現したときに、今17歳の人は今なりに、過ぎた人は過ぎた時間を戻って、17歳よりも若い人は17歳になった憧れで……。どんな年齢の人でも、いいものだったらポイントは違っても絶対どこかで共鳴すると思うし。そういうことかなぁ。まあ、いいものさえ作れば。ギタルマンもきっとそういう風にできたと思うし。スタッフと気が合ったというのが本当によかった。どっちも鈍ってたらいいもの作れなかったと思うし。そういう意味では恵まれてたと思います。嬉しいですね。

ぼく、あんまりTVとか見ないんですけど、TVCMで『ギタルマンワン』もそうだけど、コピーが流れるじゃないですか。「とりえのないぼくに空からとりえがふってきた。」って。それを「すごくいいよね」ってみんな言ってくれるんです。あれなんて本当に初めのムービー画面を見せて頂いて「これに1個言葉を書いてもらえませんか？」って言われたときに「そうですねー」って、現場で盛り上がったり、跳ね返ったりしている中で出てきたんです。考えた末に出た言葉じゃなくて、素直に出た言葉だった。それが皆に受け入れてもらえて、ふだんだったら思いつかなかった言葉だったんで本当に……、まあ、やってきてよかったな、この仕事は成功してるんだなって感じました。

――最後に『ギタルマン』をプレイするユーザーの方にメッセージを。

326：ぼくもギターが弾けなくて、やっぱりそういうのが疑似体験できるっていうのと、少年が成長していったり、心の変化とかも一緒に体験できると。……ただ単純にハッピーで明るいだけじゃなくて、そういう成長とかも描いた物語がちゃんとある音楽ゲームなんで、それでみんなも一緒に成長してくれたら嬉しいなって。

――本日はありがとうございました。

U-1が持つギタルのラフ。微妙に異なる３つのタイプが用意されたが、コメントにもあるとおり、最終的には326さんがお気に入りのCのデザインに決定。

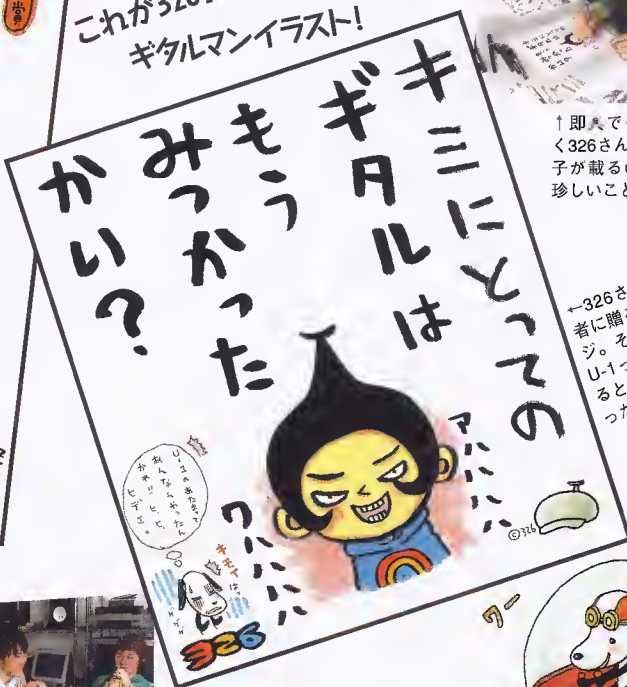
決定稿直前のU-1（ギタルマン）とその表情集。表情は３Dになっても忠実に再現されているぞ。ムービーやステージのリプレイなどで確認してみると面白い。

プレゼント企画

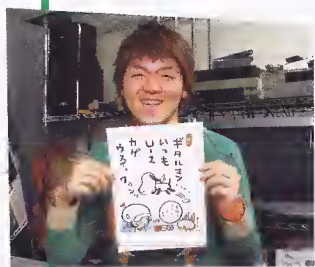
326描き下ろしイラストをあなたに！

インタビュー終了後、その場で326さんに描き下ろしイラストを2点描いていただいた。さらに326さんのご好意により、本書中でも使われたこのイラストを読者プレゼントできることになったのだ！

これが326描き下ろしのギタルマンイラスト！

↑主役のはずのU-1の悲哀(？)を575で表現している。右下の眠眠もキュートだよね。

↑即興でイラストを描く326さん。作業中の様子が載るのは最近では珍しいことだとか。

←326さんから読者に贈るメッセージ。それにしても、U-1って帽子を取るとこんな髪型だったとは……。

←326さんに先立ってインタビュー会場に来ていたCOILの2人と談笑。3人の息はピッタリ！

←この世に2つとない326さんのイラスト。このイラストがあなたのところに届くかも!?

イラストプレゼント：応募のきまり

●応募方法

官製はがきに郵便番号・住所・氏名・年齢・性別をお書きのうえ、カバー折り返しにある応募券を貼ってお送りください（コピーした応募券は不可）。応募券を貼っていないはがきは無効となりますのでご注意ください。

●宛先

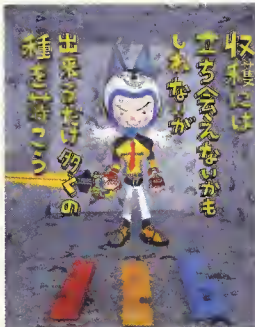
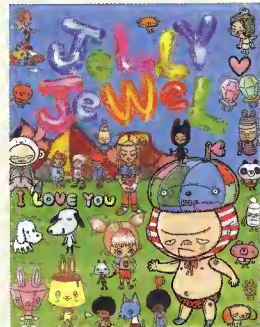
〒223-8503
神奈川県横浜市港北区箕輪町1-18-12
株式会社コーエー出版部
「326イラストプレゼント係」

●〆切

2001年8月10日（金）当日消印有効
当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
また、どちらのイラストかを指定することはできません。

Information

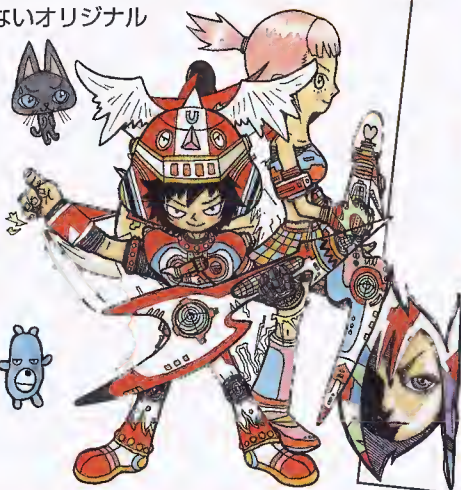
326の最新刊はコレだ！

326さんの世界にもっと触れたいあなたには、下の2冊がオススメ！　今年の4月に発行された326の最新刊で、どちらも幻冬舎から好評発売中。およそ3年ぶりとなる作品集だけに、その内容も充実度120％！　ファンならずともきっと欲しくなるはずだ。

『収穫には立ち会えないかもしれないが出来るだけ多くの種を蒔こう』
オールカラー/136ページ
定価1500円（税別）

『JeLLY JeWeL』
オールカラー/140ページ
定価1500円（税別）

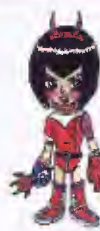
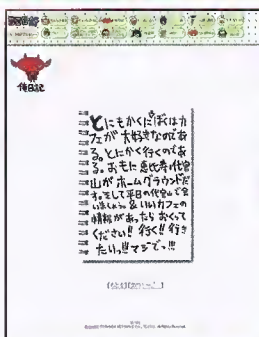
326部に行こう!

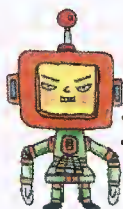
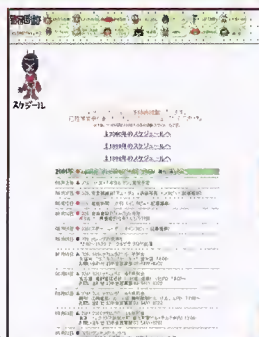
326のことをもっと知りたい！　そんなあなたのために
326公式サイト「326部」を紹介しましょう！

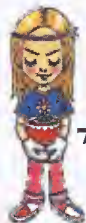
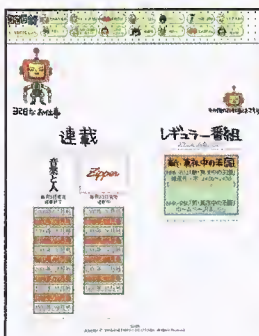
326ファンなら見逃せない! 情報満載の公式サイト

326部には、326の作品紹介や活動予定はもちろん、ここでしか見られないオリジナルコンテンツがてんこ盛り。コンテンツの中には短期間で消えてしまうものもあるから、326ファンなら欠かさずチェックしておかなきゃね！

主なコンテンツはこんな感じ!

俺日記

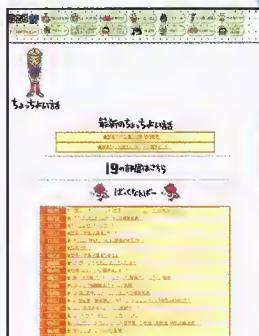
326肉筆の日記が毎週読めるコーナーだ。だけど古い日記は燃やしてしまうんだって。見逃したくなければ週に１回は必ずチェックするように！

スケジュール

326の最新の活動予定。雑誌インタビューやテレビ出演など、326の姿を見たければここでチェック！過去のスケジュールも掲載しているぞ。

326なお仕事

326が手がけているお仕事を全部まとめて紹介。現在レギュラーでやっている仕事とその他のお仕事、２つのページが用意されているんだ。

ちょっちよい話

326作品についてのさまざまな情報を提供するコーナー。更新は不定期だけど、たまに目を通しておくと意外な情報が飛び込んでくるかも!?

http://www.326.channel.or.jp/に今すぐアクセス!

Chapter

「ギタルマン」サウンドの生みの親 COILに聞く「ギタルマン」誕生秘話

TVゲームという「デジタル」と、「アナログ」な音作りが最大の持ち味であるCOILの邂逅。ソフトのマスターアップを目前に控えた5月1日、オフィスオーガスタの一室でオカモト・サトウ両氏に、その経緯から顛末までを詳しく伺った。

はい、ぜひやってみたいと思います

——今回『ギタルマン』のサウンドプロデュースをCOILさんが担当されることになったきっかけは？

オカモト：えーと、コーエーさんの担当の方が僕らの曲を聴いて気に入ってくれたらしいんですね。で、ライブを見に来ていただいて、その時に初めて今回のお話をいただいたと。

——そのときは、もう二つ返事だったんですか？「お願いできますか？」「はい、わかりました」みたいな。

オカモト：ええ、「あ、はい、ぜひやってみたいと思います」という感じで。まだ細かい内容はわからなかったんですが、でもやってみたいということを伝えましたね。

——なるほど。ところで、お二人はふだんゲームはなさるんですか？

オカモト：……すみません、全然やりません（笑）。

サトウ：僕はゲームやりますよ。特にアドベンチャーなんか好きなんですよ、自由度が高いというか、やることが決まってないところが。アドベンチャー以外だと、格闘とかレースゲームですね。レースゲームはけっこうタイトル持ってます。

『ここでチャージしよう』とか思ったりしないですから（笑）

——ゲームミュージックをプロデュースするのは今回が初めて？

オカモト：はい。だから始める前にいろいろ話し合いをして。最初、僕の中にはサントラっぽいイメージがあったんですけど……。でも今回は音楽ゲーム、いわゆる「音ゲー」ということで、普通のBGMとは違う感じになりますという話になって。

——確かにそうですね。普通のゲーム、例えばRPGのサントラとかいうイメージだと、画面があってその後ろでただ流れるだけですけど、『ギタルマン』ではBGMの上にプレイヤーが自分で音を乗せるという、「音の二層構造」があるわけですもんね。

オカモト：そうですね。プレイヤーが音を変えていっちゃったりする。やんなかったら音が出ないわけですし。間違えて弾いたら変な音になったりして。

——今回『ギタルマン』のゲームミュージックを作る上で特に意識したことなどはありますか？ ふだんのCOILさんの音作りと今回の場合ではかなり違ったと思うんですが。

サトウ：そうですね。トータルとしては普通に1つの曲として作らせてもらったんだけど、上にかぶさる部分とか、ゲーム上で必要になる部分があるのでやはり普通の曲とは変わってしまいますね。このゲームでは「チャージ」っていう要素があるわけで。普通、音楽を聴いていて「ここでチャージしよう」とか思ったりしないですから（笑）。

オカモト：「ここで休もう」とかね（笑）。

サトウ：そうそう（笑）。そのへんはやっぱり普通の曲作りとは違うし、サビへの持って行きかたとか……。でも、コーエーさんは僕たちがふだんデジタルの打ち込みとかコンピュータとか一切使わないレコーディングをしているってことをしっかり知っていてくれていて、そのCOILの音をできるだけそのままゲームの中で使いたいと言ってくれて。本当にスゴイなと思ったんですよ。

——なるほど。他には何かありますか？

サトウ：そうですね……、音楽的な部分では、やはり僕らがこうしたいと思っている部分と、ゲームの中でそれが成り立つか成り立たないかというところでのせめぎ合いはありました。

オカモト：ほとんど個人的な趣味って言っていいんですけどね。例えば、ギターソロのパートがあるとしますよね。普通の曲だったらゆっくり始まっていって、最後に盛り上がっていくというイメージなんですけれど、それが最初から「もう

サトウヨースケ
オカモトさんより口数は少ないものの、静かな語り口で的確な言葉を返してくださるのが印象的だったサトウさん。

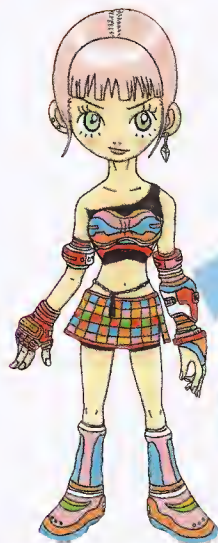
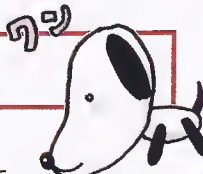
ちょっとギュイーンって弾いてください」とか、そういうこと。
サトウ：うんうん。
——例えばそれはどんなシーンで？
オカモト：ステージ10とか。最終ステージということなので、いきなりガァーンとせめぎあって、せめぎあって。
——「ゲームとしては最初からインパクトが欲しいけど、普通の曲作りのセオリーとしてはそうじゃないだろう」という？
オカモト：ええ。普通の曲だったらイメージ的にこういって、こういって、次に山があって、という感じだったので。でもそれは『ギタルマン』だからじゃなくて、普通にやっていてもあると思います。サントラとかやっていても、何やっていても同じだと思いますね。
サトウ：そういうのがお互いにあって、僕らがこうしたい、コーエーさんはこうして欲しいという部分がぶつかり合って、たぶんちょうどいいところで止まってるはずなんですよね。僕らが「こうやりたい」っていうのをすべて押し通していたら、たぶん普通の曲になって、普通に流れて終わってしまうと思います。

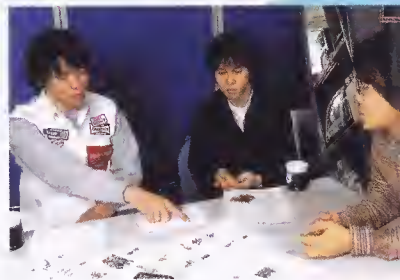
オカモトサダヨシ
実際のインタビュー時には、ここに載せきれないほどのお話を聞かせてくれたオカモトさん。非常にパワフルな人でした。

キラちゃんはこんなギターの音は出さないだろう

——音作りに際して、326さんのイラストやゲーム設定はご覧になってるんですよね？
オカモト：もちろん。ビジュアル的なイメージとストーリー、各キャラの動きとか使う楽器なんかはしつこいくらいに見たり聞いたりしました。それで「キラちゃんはこんなかわいい顔しているのに、こんなギターの音は出さないだろう」とか言いながら（笑）。
サトウ：そうそう（笑）。
——具体的にはどんな感じで曲を作っていったんですか？
サトウ：ステージ3なんかはちょっと特殊だったんですよね。いろんな人がいろんな音を持ち寄ってできた曲だったんで。最初にいろいろと話の流れ、「森の動物たちが来てコーラスします」ということなどを聞いたので、どういう雰囲気なのかなと考えて。背景とかも思い浮かべながら書きつつ、そこに自分の趣味性も入れていく感じで。
——他にはありますか？
オカモト：ステージ6の曲はラフ絵で一場面をもらって。これはホントに絵を見ながら。絵とかイメージラフを壁にペシッと貼って、それを見ながら「こういう感じじゃね」と。キャラのシールもいっぱい貼ったりして（笑）。絵がスゴクよかったんですよ。夕焼けの海岸でキラとU-1がポツンといる、という絵だったんですけど。夕焼けが少しずつグラデーションで変わっていく、そういうイメージだったんで、バァーンと一発で決まりました。「それさえあれば、あとはどうだっていいや」と（笑）。あとはゲーム的に音がどうこうというだけでしたから。

もっと犬っぽく！（笑）

ワン

——曲はお二人で一緒に作られるんですか？
オカモト：いや、全然（笑）。曲作りはまったく別々にやってきて。で、持ちよって「これ、いいんじゃないかな」というのもあるし、各ステージの持つ意味合い的なものも考えて。あと、「このステージはこのメロがもう一回来ます」とか「こういうメロディアスなものです」「これはグルービーなものです」という指定があったときに、こういったのは俺のほうが得意だとか、ヨースケのほうが得意かな、というのであらかじめ振り分けることもあったし。そうじゃないところは、ネタを出し合って、こっちのほうがやりやすいなとか、こっちのほうがいいかな、と言い合いながら作っていったり。
　役割分担ってほとんどないんですけど、すごい大まかなイメージで役割分担っ

Chapter

て言うと、プロデューサーとエンジニアなんですよ。俺はでっかいイメージなりを伝えて、「こういう曲で、こういうメロディで」って言うのが好きで。そこまで作ったら、あとの音作りは全部ヨースケに任せちゃうんですよ。機械的なことはまったくわかんないんだけど、ネタだけ渡して、あとは料理してもらう。

――オカモトさんの出したネタを翻訳して発信するのが、サトウさんのお仕事なんですね。

サトウ：うん。まぁ、なんとなくですけど。

オカモト：めちゃくちゃ大ざっぱに言うと、ですけど。もちろんそれだけじゃなくて、いろんなところでお互い聞いたりとかしてるんですけれど。

オカモト：楽器はギターとベース、2人とも弾くんですが、やっぱりキャラの違いはあるんで、そのへん、今回は「こっちのほうがU-1っぽいな」とか「こっちのほうが○○っぽいな」とかで変えたりしてるし。そのへんは臨機応変というか、いきあたりばったりで(笑)。

――他の楽器は？　キーボードなどは原田さんという方が担当されたそうですが。

オカモト：はい、ハラトモさん。U-1と、あの犬……なんだっけ？(笑)

――プーマですね(笑)。プーマはその原田さんが？

オカモト：そうです。なので俺も「ハラトモさん、もっと犬っぽく！」「犬っぽいフレーズで！」って注文出して(笑)。

サトウ：「犬っぽいキーボード」ってなんだろうって、みんなで(笑)。

オカモト：今考えると、よくついて来てくれたなと(笑)。

キーボードのソロプレイはVs Playのステージ2などで聴けるぞ。はたして「犬っぽいキーボード」とは？

アナログとデジタルの子供みたいなものですね

――COILさんの作業はもう終わって、後は調整を待つばかりとなっているそうですが、発売を控えた今、お二人にとって『ギタルマン』ってどんな存在でしょう？

オカモト：コーエーさんとCOIL、他にも326君のビジュアルとかいろんな面がからんで、それがアナログとデジタルの線で結ばれて。そこに俺たちが「ああしようか、こうしようか」っていう感じだったので……。今「アナログとデジタルの」って言いましたけど、その子供みたいなものですね。もっとも、最終的なものはまだ見せてもらっていないので、どういう子になったのかはわからないんですけど(笑)。

サトウ：たぶん、パソコンのハードディスクに向かって直接音を入れていくほうが簡単だったと思うんですよ。でもそれをやってしまうと、コーエーさんが僕らに求めてきたアナログの感覚からはずれてしまうので……。

オカモト：でも、いい経験でしたし、僕なんかもアナログが主体なんですけど、ずっとアナログにこだわってやっていくつもりはなくて、デジタルのいいところはどんどん吸収しようと思っていたんですけれど……。そんな矢先にこんな仕事ができて、アナログとデジタルの素晴らしさが凄くよくわかって良かったです。「ここはデジタルがいいけれど、このへんはアナログのほうがいいな」とかね。

ゲームの内容に割り込めるものを

――最後になりますが、もし『ギタルマン2』があるとしたら……？

オカモト：そうですね……、絵に音を付けるサウンドトラックみたいなもの、ストーリーとか物語を引き立てる、そういったものも一回やってみたいです。そこから欲張って、ゲームの内容にも割り込めるようなものを作りたいですね。

サトウ：今回の326さんの絵は曲面が柔らかいアナログ的なやつなんで、僕たちのアナログなサウンドとうまくマッチングして、すごくいい作品にはなったと思うんですけど。そうですね……、もっとデジタルのほうに歩み寄った作品ていうのもやってみたいし、逆にもっとアナログ寄りにして、デジタル的なタイミングとかもう関係ないぐらいの、そういう感じのものも作れたらいいなと思います。

ギタルマン音楽プロデュース/COIL

ギタルマンのオープニング曲&エンディング曲も担当しているCOILの情報をオンエア！ 『ギタルマン』のテーマ曲を収録したCDはもちろん、COILのオフィシャルサイトも紹介するぞ。

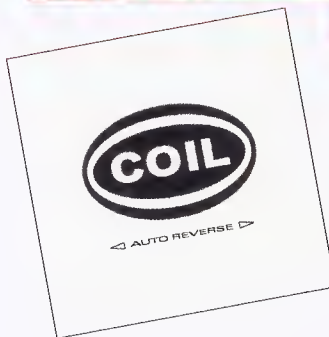
ギタルマンのテーマ曲を収録したマキシシングル&ニューアルバムがリリース!!

MAXI SINGLE/ Soft Machine

好評発売中
¥1260（税込） TECI-22

収録曲

1. Soft Machine
2. 21センチュリー・ボーイ
3. ちょーさく

3rd ALBUM/ ◁AUTO REVERSE▷

収録曲

【Disk1】
1.ミサイル・カウンシル
2.Soft Machine
3.遅刻の黙示録
4.sunflower
5.果報を寝て待つ
6.裸のランチ
7.21センチュリー・ボーイ
8.60min.天国
9.SNAKE&SHEEP
10.バナナ日和

【Disk2】
1.右脳の人
2.Type 1
3.Smile Again
4.イモラの空
5.明け暮れ
6.ねてようび
7.トマトジュース
8.ひりひりした痛み
9.夏の日'79
10.ル・コルビュジエ

好評発売中！
2CD
¥3150（税込） TECI-1017〜18

COILのメンバーはこの2人!!

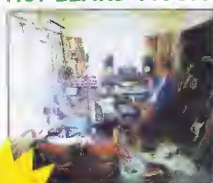
Profile

	サトウヨースケ	オカモトサダヨシ
名前	佐藤洋介	岡本定義
本名		
誕生日	1967年12月25日	1965年7月27日
出身地	神奈川県	神奈川県

もっと COILを知りたいあなたには こんな情報もどうぞ!!

1st, 2ndアルバムのこともまとめて紹介しちゃおう！

「COILのサウンドをもっと聴きたい！」というアナタには、彼らの1st&2ndアルバムもオススメしたい！ 『ギタルマン』とはまた違う、COILの「アナログっぽさ」が思いっきり詰まっているぞ。持ってなければCDショップへGO！

1st ALBUM
ROPELAND MUSIC

ORANGE & BLUE COIL

どちらも好評発売中!!

2nd ALBUM
ORANGE & BLUE

COILのオフィシャルサイトはこちら！ http://office-augusta.com/coil/c_flame.html

COILのHP内の、リズムボックスのようなオシャレなデザインのインデックスページ。下のほうにあるボタンから、それぞれの情報ページへ飛べる。

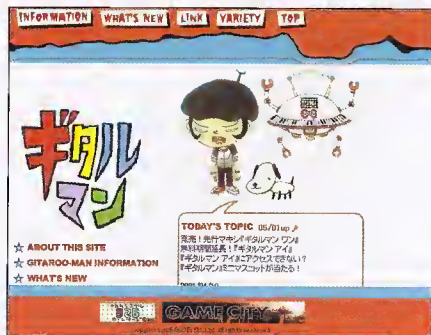
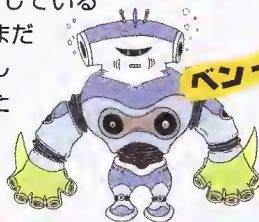
Discography
→COILのこれまでの足跡。各CDから曲の一部を試聴することもできる。

Live
↑COILのライブ情報。こまめに更新されるので、ファンなら見逃すな！

Chapter 3

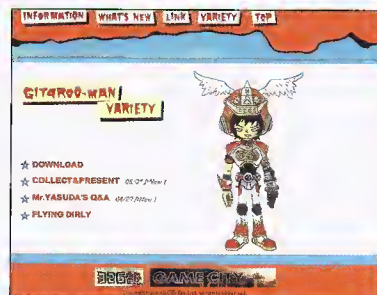
ギタルマンOfficialサイト

『ギタルマン』のゲーム紹介はもちろん、関連情報やオリジナル企画が盛りだくさんのオフィシャルサイト。このサイトを見ずして『ギタルマン』は語れない！

『ギタルマン』のことなら何でもわかる！

オフィシャルサイト最大の目玉は、ゲーム本編だけではわからない『ギタルマン』の関連情報が充実していること。ここでは、まだサイトにアクセスしたことのない人のために、コンテンツの一部をちょっとだけ紹介しよう。

←↑ゲーム本編に登場する「ベン－K」と「あにまーる。」は、ユーザーの人気投票と審査員の厳正な審査によって命名されたキャラクター。

GITAROO-MAN INFOMATION

INFOMATIONは主に『ギタルマン』のゲーム関連情報が充実している。ゲーム本編のストーリーからグッズに至るまで、幅広い情報を取り扱っているぞ。スペシャルカードの遊びかたはGOODS etcにある。

GITAROO-MAN VARIETY

VARIETYは、企画ページを集めたコーナー。下記のページ以外にもCOLLECT & PRESENTのページなど、サイト閲覧者が直接参加できるコンテンツもある。『ギタルマン』の世界をより楽しみたい人に。

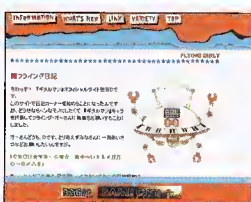
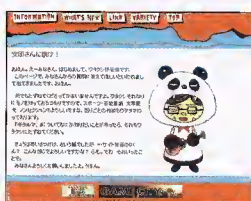
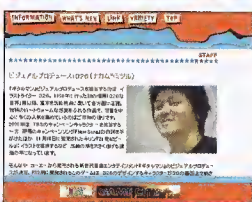
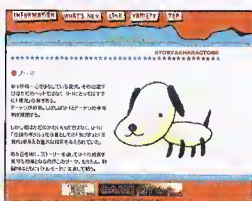
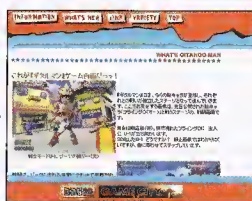
WHAT'S GITAROO-MAN

『ギタルマン』を知らない人のために、ゲーム内容をわかりやすく解説している。『ギタルマンワン』を遊んだ人ならもちろん知ってるよね？

STORY& CHARACTORS

『ギタルマン』のストーリーと、主な登場人物を紹介している。U-1やプーマの謎めいた？　生い立ちや、敵の面白いプロフィールは必見！

STAFF

『ギタルマン』のメインスタッフ、326とCOILの紹介ページ。プロフィールのほか、326からのコメントやCOILのレコーディングレポートも。

DOWNLOAD

各種ダウンロードサービスページ。壁紙Part 1 とプロモーションビデオは終了したけど、今後も何かあるかも？　不定期更新なので要チェック。

Mr.YASUDA'S Q&A

あにまーる。のバンマスである安田さんが、ユーザーの意見や質問に答えてくれる。『ギタルマン』でわからないことは、すべて彼に聞け！

FLYING DIRLY

オフィシャルサイトの担当D氏が、フライング・オーと結託してつづる日記。行方不明のチビクン11号は、グラビリン星に帰り着けるのか!?

http://www.gamecity.ne.jp/products/GITAROO-MAN/index.htm へアクセス！

ギタルマンワン

『ギタルマン』発売に先行して、ゲーム業界初マキシシングル版として発売された『ギタルマンワン』。
その内容をちょっとだけ紹介しよう！

『ギタルマン』を始める前のトレーニングシングル！

『ギタルマンワン』は『ギタルマン』のお試し版とも言えるものだ。でも、『ギタルマン』にはないオリジナル要素も満載だし、『ギタルマンワン』のデータがあれば『ギタルマン』で何かが起こる！　持ってない人はゲットせよ！

シングル版だけのオリジナル要素がもりだくさん!!

タイトル ● ギタルマンワン
価格 ● 1500円（税別）
対応機種 ● プレイステーション2
発売日 ● 好評発売中
ジャンル ● 爽快青春音楽ゲーム

中身はこんな感じ

バトルステージ（シングルヴァージョン）

プーマのドーナツゲーム

オープニングムービー
シングルヴァージョンのオープニングムービー。アルバム版との違いがわかるかな？

トレーラームービー
フルアルバム版『ギタルマン』の予告ムービー。ベンーKと対峙するU-1がりりしいね！

オリジナルセーブデータ
『ギタルマンワン』の各ゲームをクリアすると入手できる。アルバム版に持ち越せるぞ。

ギタルマンスペシャルカード
ランダムで3枚入っているスペシャルカード。カードは全部で19種類あるって知ってた？

フライング・オー STAGEの別バージョン!!

『ギタルマンワン』に収録されているのは、フライング・オーとのバトルステージ。『ギタルマン』のものとは譜面が少し違っているんだ。初心者の練習用としては最適かな？

↑このステージで、ゲーム全体の流れをしっかり覚えてしまおう。ゲームに慣れたら、あとは最高の演奏を目指すのみ！

→クリアしたときのランクによって、入手できるアイテムデータは違う。何回もトライしてデータを集めよう

ドーナツ食べまくり！ボーナスゲーム！

プーマのドーナツゲームはシングル版のみのオリジナル。しかも、ゲームクリア時にもらえるアイテムデータは、『ギタルマン』でも使えるのだ。これはクリアするしかないね！

↑画面左上のドーナツが残っている間に、プーマのまんぷくゲージがFULLになればクリアだ。全部で3ステージあるぞ！

←ばくだんつきのドーナツや、ナットに注意してジャンプ！ステージが進むにつれて、難しくなっていく。

ギタルマン スペシャルカード

『ギタルマン』オリジナルグッズの1つ、スペシャルカードをまとめて公開！　パッケージに入っているカードのうち、あなたは何種類持っているかな？

全19種類のスペシャルカード大公開！

『ギタルマンワン』で3枚、『ギタルマン』では5枚がランダムで入っているスペシャルカード。普通の方法ではなかなか見られない全19種類のカードを、ここで一挙公開しちゃいます！　中にはイベント限定の超レアカードも！　あなたは見たことある？

『ギタルマンワン』と『ギタルマン』に入っているカードはランダムにゃん！　どのカードが入っているかは開けてからのお楽しみにゃん！

クゥーーン

カードの種類と番号

カードは青・緑・桃・紫の4種類に分かれていて、それぞれ0～4番まであるぞ。各色とも4枚ずつあるけど、紫だけは4番のカードが存在しないんだ。

★のついたカードは2001年春の東京ゲームショウでのみ配られたレアカードです。

0 眠眠 ★

1 プーマAC30

3 ゾーイ

4 キラ

0 ウーハーマジン ★

1 ピコ

2 カズヤ

KAZUYA

カズヤ

U−1のクラスメート。ちょっと不良っぽい魅力の人気者。何かとU−1にちょっかいを出してくる。「おまえにはムリだ!」が決めゼリフ。

3 ユウイチ

U−1

ユウイチ

とりえがなく「万事が苦手」な小学生。どうしても自分から「できる!」と踏み切れない。大丈夫なのか? 頼むぜ、主人公なんだから!

4 プーマ

PUMA

プーマ

U−1が唯一心を許している愛犬。U−1にとっては「親友」といってもいい。ドーナツが好物。しばしばU−1とドーナツの争奪戦をする。

0 (ギタルマンワンジャケットイラスト)

1 パンパス

PANPEUS

パンパス

グラビリン帝国が、ギタルマン抹殺に送り込んできた戦闘キャラ。オノ型をした「伝説のギタル」を携帯していて、これで敵と戦う。

2 ベンーK

BEN-K

ベンーK

巨大ロボ型の戦闘キャラ。胸部にレコードプレーヤー型をした「伝説のギタル」が埋め込まれており、スクラッチ音を武器に敵を倒す。

3 フライング・オー

FLYING-O

フライング・オー

UFO型の戦闘キャラ。体がキーボード型をした「伝説のギタル」と一体化されている。手下の「チビクン」とともに空中から攻撃してくる。

4 グレゴーリオ・ヴィルヘルムIII

GREGORIO "SIEGFRIED" WILHELM III

グレゴーリオ・ヴィルヘルムIII

端整な顔立ちと裏腹な「狂乱のギタル戦士」。彼の操るハモンドオルガン型「伝説のギタル」は、ゲーム中最高の大仕掛けだ。

0 ウーハー・ジェット

WOOFER JET

ウーハー・ジェット

グラビリン帝国に支配されたギタル星に向かうため、プーマが用意したロケット。「変形する」といううわさもある。ゲームで確かめよう。

1 ユン

YUNG

ユン

戦闘シーンに必ず登場するバックバンドのメンバー。ビジュアルから想像すると、かなりノリはよさそうな感じだ。おサルだし。

2 のれん

NOREN

のれん

戦闘シーンに必ず登場するバックバンドのメンバー。冷静そうな外見。よくいる「バンドの良心」みたいなキャラなのかもしれない。

3 安田さん

MR. YASUDA

安田さん

戦闘シーンに登場するバックバンドの「パンマス」。『ギタルマン』オフィシャルサイトで自ら を「ゲームに欠かせない最重要キャラ」と公言。

プーマと遊ぼう！ i-modeにもギタルマン登場

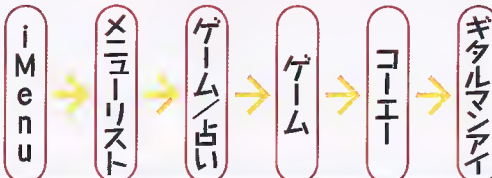
ギタルマンアイ

ＰＳ２専用ソフト『ギタルマン』とは違った面白さ！ 『ギタルマンアイ』の魅力とは!?

i-modeだけのオリジナルコンテンツが楽しめる

i-mode専用コンテンツ『ギタルマンアイ』では、ミニゲームで遊びながらプーマ（名前変更可能）を育てられる。i-mode対応の携帯電話があれば、いつでもどこでも気軽にプーマと遊べちゃうんだ！ そんな『ギタルマンアイ』の内容の一部を紹介しよう。

充実のコンテンツ

プーマ情報
ドリンクをあげる
ドリンクゲーット
がったーい
キャラゲーット

ドリンクをあげてプーマを成長させよう！

ミニゲームでゲットしたドリンクをあげると、プーマのパラメータが上がるんだ。あげるドリンクの種類によって、プーマがいろいろな反応を見せてくれるぞ。

プーマの今日のごきげんは？

ゲームを始めたときや、ドリンクをあげた後などにはプーマの情報をチェック！ きっと表情豊かに反応してくれるはず。

「あっちむいてホイ」でドリンクをゲット

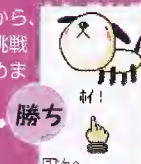
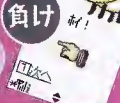
ドリンクを入手するには、プーマにミニゲームで勝たなきゃダメ！ ドリンクはコレクションできるから、何度も挑戦して集めまくれ。

勝ち

負け

ドリンクゲット！

カードバトルで勝負!!
待ち受け画面や着メロがもらえる

「ドリンクゲーット」以外にもミニゲームは用意されている。ミニゲームに勝てば着メロや326キャラの待ち受け画面がもらえちゃう！

ドリンクを合体させてレアドリンクを作ろう

ドリンクの種類は今後も追加される予定。また、「がったい仲間」を募集すればより効率よくドリンクの合体ができるよ。

●ドリンク一覧（2001年7月1日現在）

ノーマル		
イチゴジュース	ココア	ラムネ
オレンジエード	ジャスミン茶	レモンスカッシュ
カフェオレ	トマトジュース	レモンティー
牛乳	バナナエード	
コーヒー	ミルクティー	
コーラ	メロンジュース	

レア	
番茶	チョコドリンク
アップルティー	フルーツポンチ
ウインナコーヒー	抹茶ミルク
クリームソーダ	ミルクセーキ
昆布茶	ヨーグルト
煎茶	

ちょーレア	
青汁	サンバコーヒー
ギタルソーダ	テクノドリンク
ほうじ茶	トロピカル
メタルスカッシュ	F.Oジュース
ロックンソーダ	
ココジュース	

●ドリンク配合表（抜粋）

元ドリンク	イチゴジュース	牛乳	コーラ	ジャスミン茶	メロンジュース	ラムネ
イチゴジュース	牛乳	ココア	トマトジュース	ミルクティー	レモンティー	番茶
牛乳	ココア	バナナエード	メロンジュース	レモンスカッシュ	ウインナコーヒー	クリームソーダ
コーラ	トマトジュース	メロンジュース	ミルクティー	ラムネ	アップルティー	煎茶
ジャスミン茶	ミルクティー	レモンスカッシュ	ラムネ	ウインナコーヒー	クリームソーダ	オレンジエード
メロンジュース	レモンティー	ウインナコーヒー	アップルティー	クリームソーダ	フルーツポンチ	コーラ
ラムネ	番茶	クリームソーダ	煎茶	オレンジエード	コーラ	チョコドリンク

326からの
メッセージ

キミにとっての
ギタルは
もう
みつかった
かい？

アハハハハ

ワハハハハ

U-1のあたまって
あんなんやったん
かぁ!! ヒ、ヒ、
ヒデエ。

キモイ

はっ

©326

326

Present!

この326描き下ろしイラストが
あなたのものに！
くわしくは86ページへ！

ギタルマン オフィシャルガイド

発行日 2001年7月11日

監修 326（ナカムラミツル）

企画・編集 コーエー出版部
株式会社 キャラメル・ママ

カバー&本文デザイン リトルフット

本文写真 友田宏之

編集協力 セブンダイヤルズ
オフィス オーガスタ
イニス

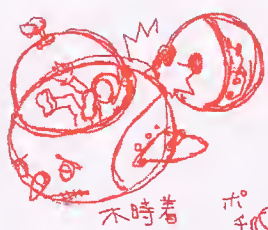
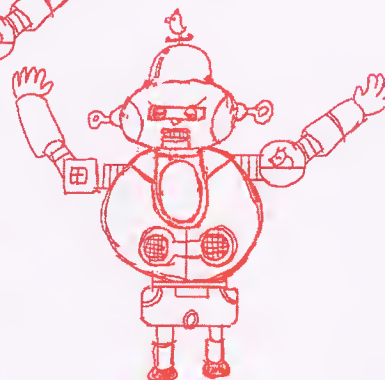
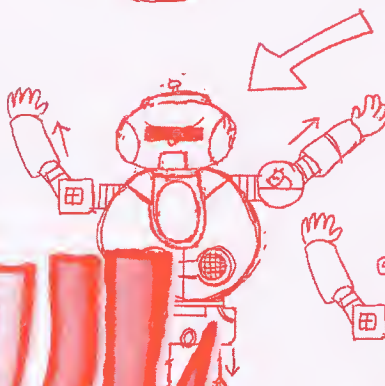
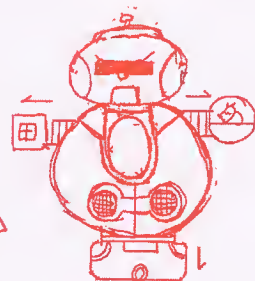
発行者 襟川陽一

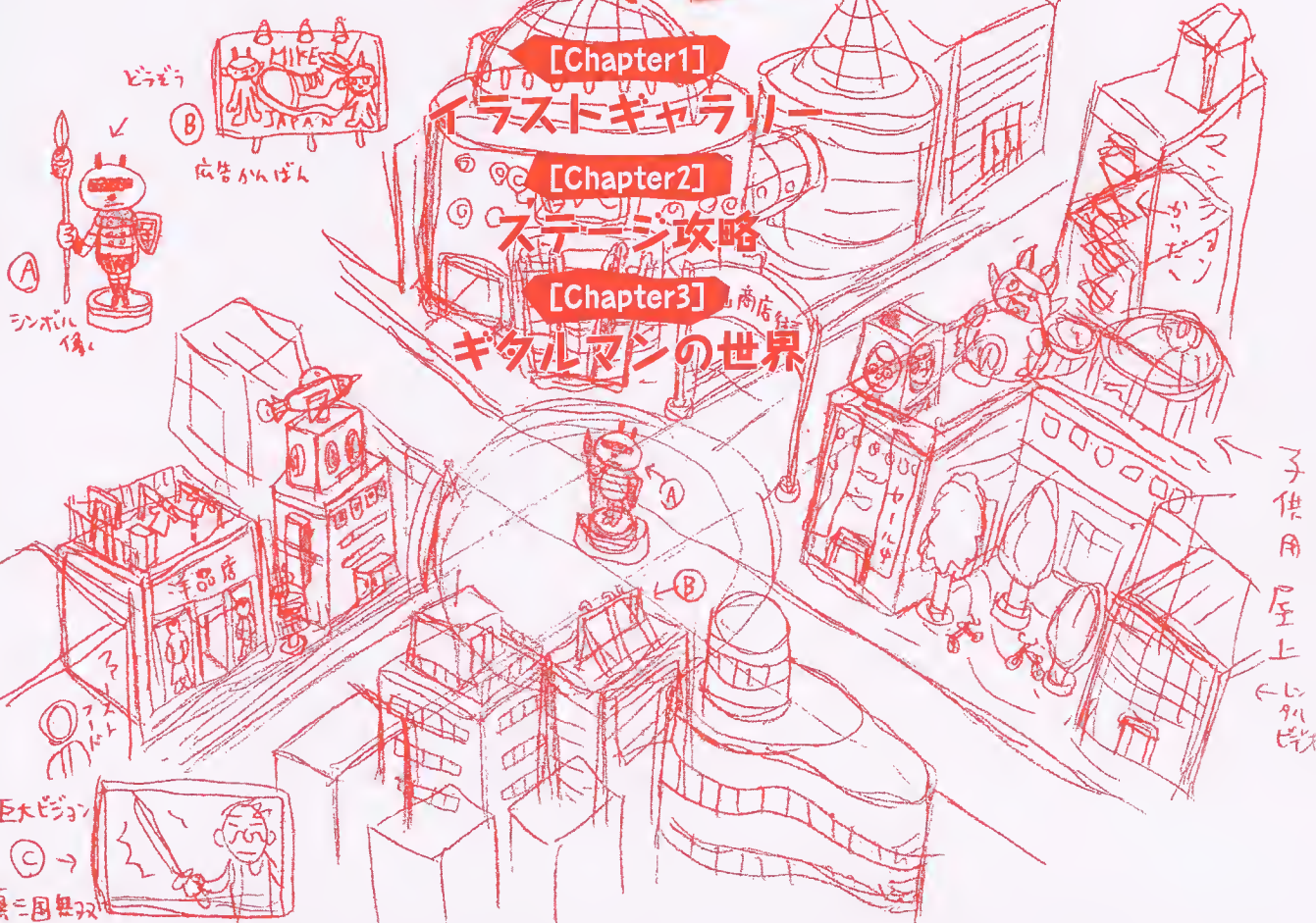
発行所 株式会社 光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12
TEL.045-561-6861

印刷&製本 東京書籍印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
本書の内容についての電話によるお問い合わせはご遠慮ください。
掲載しました記事はお手持ちの機種などにより多少の相違が生じることがあります。

ISBN4-87719-897-0

おわり

ロケバイク変身
ロケバイク変身②
ギタルマン
[Chapter1]
イラストギャラリー
[Chapter2]
ステージ攻略
[Chapter3]
ギタルマンの世界
広告かんばん
シンボル像
巨大ビジョン
子供用屋上

PS2

ギタルマン オフィシャルガイド

326のキャラがPS2で大活躍!!

koei

ISBN4-87719-897-0
C0076 ¥1200E
定価：本体1,200円＋税
株式会社コーエー

とは言っても、最後はやっぱり
本人の努力しだいなんだけどな……
わかってるか、ユウイチ！

PS2

ギタルマン

オフィシャルガイド

36のキャラがPS2で大活躍!!

KOEI